电脑游戏秘技攻略口袋书

月光宝盒

YUEGUANGBAOHE

冒险游戏篇（上）

张丽君 池凤玲 杨 平 编著

花山文艺出版社

电脑游戏秘技攻略口袋书

月光宝盒

YUEGUANGBAOHE

冒险游戏篇（上）

张丽君 池凤玲 杨 平 编著

花山文艺出版社

目 录

古墓丽影Ⅴ——历代记 1
风之探索者 Grand Slam 21
杀无赦 The Fire 40
浮士德 Faust 47
巡弋战将 58
鬼屋魔影Ⅳ——新的梦魇 105
暗黑破坏神Ⅱ 124
暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王 143
合金装备 Metal Gear 155





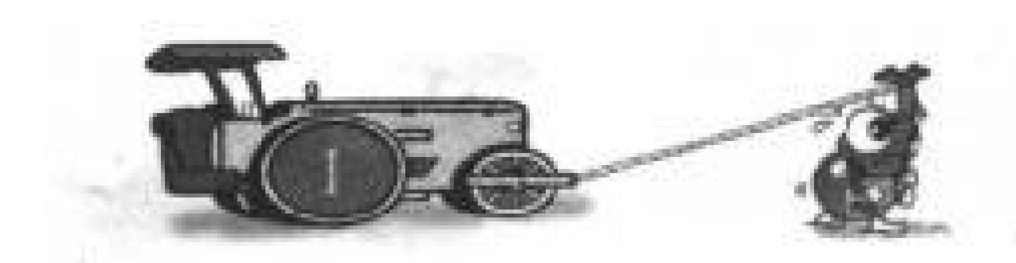
古墓丽影V——历代记

第一关：罗马街道（Streets of Rome）

秘密物品：黄金玫瑰3 of 3

一开始，可进入旁边有辆叉车的房间，往里走，利用箱子爬到高处，前进，最后来到一条钢索前，空手走到钢索前，按Ctrl键，向左倾时就按右，反之亦然。钢索下面的房间里，架子上可搜到东西，角落的架子推开会找到秘密房间，里面有黄金玫瑰1。过了钢索，可回到叉车的房间，回到出发处。到喷水池边，进巷子按开关，再到附近拉另一开关。借助石块爬高，前进，有多处玻璃窗可以射碎，其中一块后面可以跳过去，找到金钥匙1。下楼，回到水池边开门进去。往左可找到花园钥匙（Garden Key）。上楼，开枪打跑皮埃尔，走过钢索后下地。右边是花园大门，去左边。左边岔路是个关上木门的房间。前进，找到左轮枪、瞄准镜，在很多酒桶的房间射开门，找到花园钥匙2。

去花园，有面石壁，上有三个龙头，下面四个底座。一段动画后，劳拉将哲人之石（Mercury Stone）嵌入壁上底座。从旁边上楼，用左轮枪和



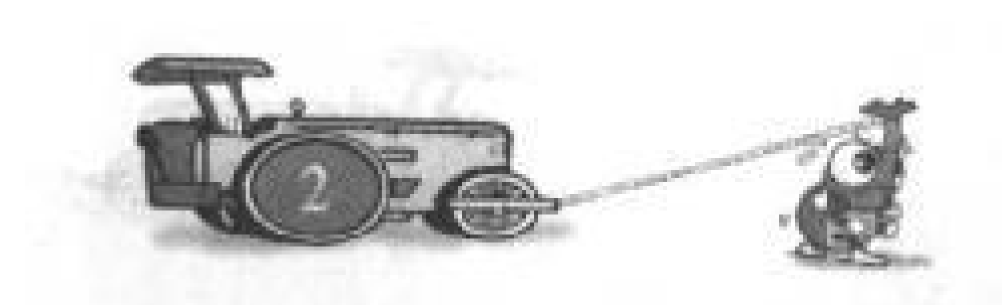
瞄准镜射击高处的大钟，震碎左边门，过去按开关，打开钟下面的门，进去看到两乌鸦像。到左边拉开关令乌鸦变白鸽，转动门鸽。再到右边，上去，挂过去，拉开关令白鸽配对。转动白鸽，出房间。往右，跳到刚才按开关处，旁边就是黄金玫瑰2。出房间时挂下去，下坡途中右拐，房间木门已打开，进去，在架子上找到黄金玫瑰3。回钟下面，中间信道里拿到Saturn Symbol。出去，被拉尔森抢走Saturn Symbol放入壁上底座，结果反被火烧。劳拉扬长而去。

第二关：图雷真市场

(Trajan′s Markets)

秘密物品：黄金玫瑰3 of 3

进左边屋子，射碎木箱得到铁撬，进右边屋子得到瞄准镜。前进，撬开右边屋子的铁门进去，爬上台子，走过钢索。前进，到达有齿轮组的大屋，找到梯子爬到高处，到附近小屋拉三次绳索令齿轮升高，到另一边小屋拉绳索发动齿轮组，令挡路的巨轮移开。下去后，房间内一处深色地板已打开，下面有黄金玫瑰1。进有雕像的房间，到左边小屋撬下金币，然后付钱给雕像，打开一扇门。走



出齿轮屋子后，往左走进院子。绕到屋后，游过水池，上岸，进屋遇上一个像蜘蛛的怪物，用配瞄准镜的左轮枪射碎它两眼宝石，将它消灭，得到Mars Symbol。掀起特别的地板下去，到下水道。游到中间，往下一点游进信道，上岸后撬下圆形阀门。回到刚才对付怪物的房间，将圆形阀门装在机器上后转动。在机器顶上找到黄金玫瑰2。

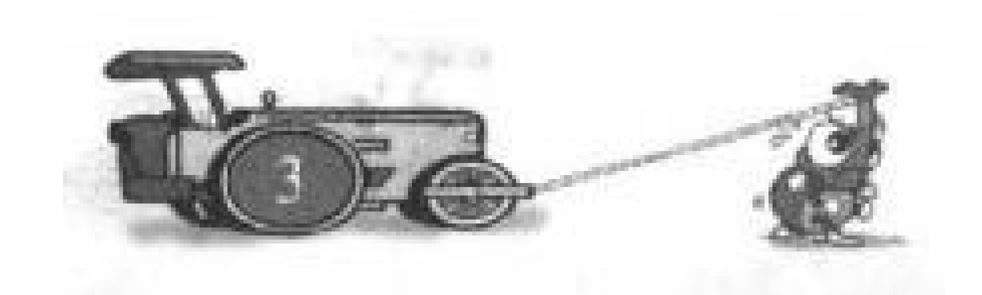
回到下水道，游到中间水底，游进信道，到一处浮出水面转动圆形阀门，然后下水游进已停转的风扇旁的信道。上岸后，射杀高大的罗马武士后，彩色玻璃碎了，出去回到院子。走出院子，往左走到头，进去可以找到黄金玫瑰3。

跳进院子里的水池，游进刚刚打开的门后的信道，捡起Venus Symbol后上岸，打败拉尔森后苦战三头火蛇(不断左右空翻，用小手枪射击即可)。胜利后，将Mars Symbol和Venus Symbol嵌入壁上底座，开门进去。跳过去拿宝石的劳拉中了陷阱。

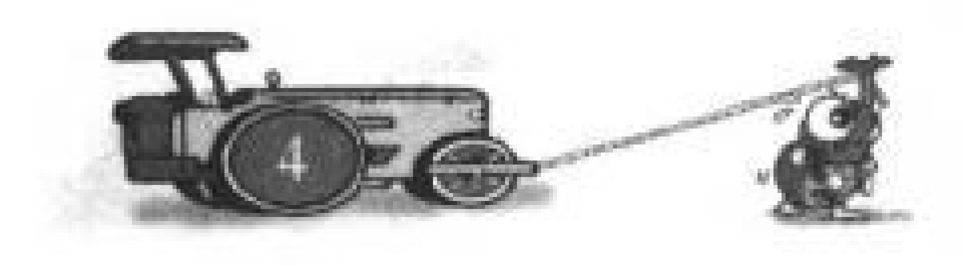
第三关：圆形大剧场

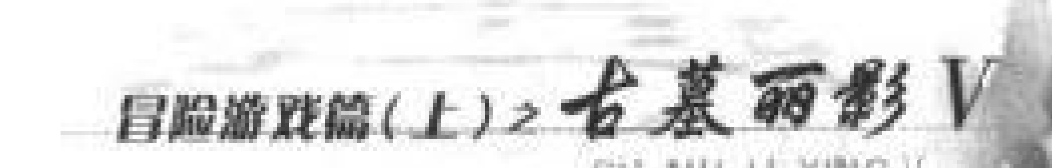
(The Colosseum)

秘密物品：黄金玫瑰3 of 3



往前走，推开右边有铁环的石块，找到黄金玫瑰1。沿信道前进时地板开始掉落，赶紧往前跑，跳到房间里。然后挂到边缘，往下往左爬，来到壁上洞穴里按下开关。上去，前进。滑下去射杀狮子，按下开关射杀进来送死的狮子。爬上梯子，拿起宝石碎片，出去。上坡，按开关，上坡。再上坡，射杀普通武士和狮子，下坡，往右来到一大洞穴，走到中间圆盘处，跳到较低处拉绳索开关三次，然后，赶紧上来，回到圆盘处，拿起细柱上的宝石碎片。往前，接近时门开了。进去，看到对面房间的铁栅落下，劳拉又踩到了活动地板，摔了下去，及时抓住边缘，但皮埃尔及时出现趁火打劫，可是却上了劳拉的当，两人位置颠倒。挂到边缘，往右移，上去，回到大洞穴，经过细柱进门，看到铁栅升起，跳抓进房间，找到黄金玫瑰2。上坡。将两块宝石碎片组合后嵌入门上底座，地板开始掉落，赶紧转身助跑跳到对面，然后转身助跑跳抓到低处，抓住边缘往左移到尽头落地。进屋到上层，射杀普通武士和狮子，得到钥匙1，用钥匙开门，射杀一高大持铁锤武士。进入墙上洞内找到钥匙2，用钥匙开门，滑下坡。先到另一头，进低矮信道找到黄金玫瑰3，然后回来撬下宝石。



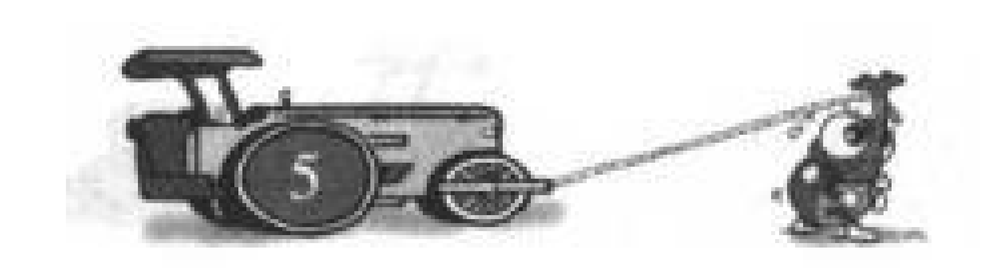


第四关：基地 (The Base)

秘密物品: 黄金玫瑰 3 of 3

劳拉潜入基地内。下楼到仓库，打开铁柜找到银钥匙，将它插入箱子堆后角落的门上钥匙孔内打开门，上楼干掉两个士兵，得到一张卡，从铁柜里找到Uzi。回到仓库，刷卡打开离铁柜较远的门，进去射碎信道口的板，找到黄金玫瑰1。然后刷卡打开离铁柜较近的门，上楼沿箱子跳跃到另一边楼上，进入控制室，解决操纵铁爪的坏蛋。然后，劳拉操纵铁爪破坏墙壁露出一条信道。

下去，进入信道，往左来到外面。沿箱子跳跃，找到黄金玫瑰2。下去，刷卡进入发电机室，打败士兵得到银钥匙。回到信道，到对面上楼，用银钥匙开门，出去听到两个人用俄语谈话，等他们离开后下去，刷卡进入澡堂，还好，只有一条狗在。搜刮柜子时，找到了左轮枪和黄色保险丝。在浴池角落掀开地板，潜下去游进信道，七拐八拐游了一大段，上岸找到黄金玫瑰3。回到澡堂。按下开关出去，回到信道。到对面，出门到外面，二楼有人暗算却无法还击。先进发电机室将黄色保险丝装好，然后进旁边门按开关。出去沿箱子跳跃到潜艇上面，打倒敌人后溜进潜艇内。



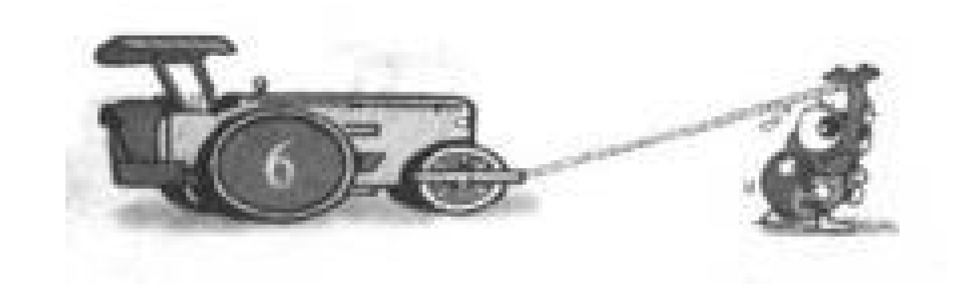


第五关：潜艇（The Submarine）

秘密物品：黄金玫瑰3 of 3

扭下一根已经松动的铁扶手当铁撬用，撬开角落的铁板进入通风道。爬上梯子、挂下去、往下爬进低处信道，找到黄金玫瑰1。上去，爬上梯子，挂下去，往左移过拐角上去，掀开地板，下到舱室内，拉开抽屉找到电池，上去。挂下去，往左移，上去。爬上梯子，往前经过窗口时，劳拉观察了一下驾驶舱的情况，然后继续前进。爬下梯子。前进，掀开地板来到厨房。悄悄摸近厨师身后（按着Shift键慢慢走过去，不要出声，不要跑动），抽出铁撬（按Ctrl键即可），将厨师打晕，得到青铜钥匙。用钥匙开门进入储藏室，拉开抽屉得到小手枪。从架子上找到银钥匙。用银钥匙开门来到餐厅，解决敌人。

往左出门，前进，旋开圆形阀门，爬上梯子。前进，来到储藏舱，消灭敌人，得到Shot Gun。舱右边的木箱可以撬开，找到黄金玫瑰2。箱子顶上可找到水中呼吸器。回到餐厅，旋开圆形阀门出去。进右边房间，爬上箱子，拉下头顶铁板，上去。进入通风道，前进，途中在一可以站起来处爬上右边高处信道，找到黄金玫瑰3，下去，拉开铁板来



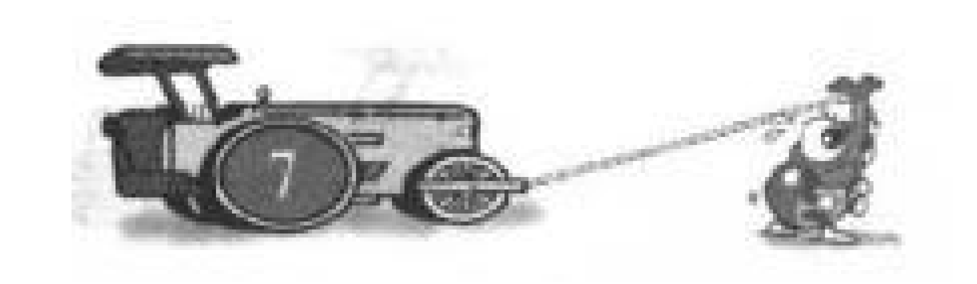
到另一房间，拉开抽屉找到电池(+)。出去，前进，爬下梯子。旋开左边圆形阀门来到弹药舱，爬上梯子，旋开右边圆形阀门，解决敌人得到潜水服控制器。出门，前进，旋开左边圆形阀门进去，将控制器和呼吸器组合，装在金属潜水服上，再把电池(-)和电池(+)组合后放入。劳拉穿上这笨重的潜水服，下水。

第六关：深海潜水

(Deepsea dive)

秘密物品：黄金玫瑰 1 of 1

穿着笨重的金属潜水服往前游去，岔路处往右，在那艘沉睡在海底的德国潜艇旁边的小洞穴里找到黄金玫瑰1。回到岔路口，往另一边游去，到沉没潜艇的另一部分，从附近礁石间的信道游到沉没潜艇另一部分，从大洞中游进去。往里，穿过一个又一个洞口，从那个柳条箱中找到了命运长矛的矛头。这时，掉落的钢铁砸破了潜水服。赶紧抢在氧气耗尽之前游回俄罗斯潜艇。回到潜艇上，劳拉刚刚脱下潜水服，就被抓住了。敌人得到了命运长矛的矛头，却失去了生命。





第七关：正在沉没的潜艇

(Sinking Submarine)

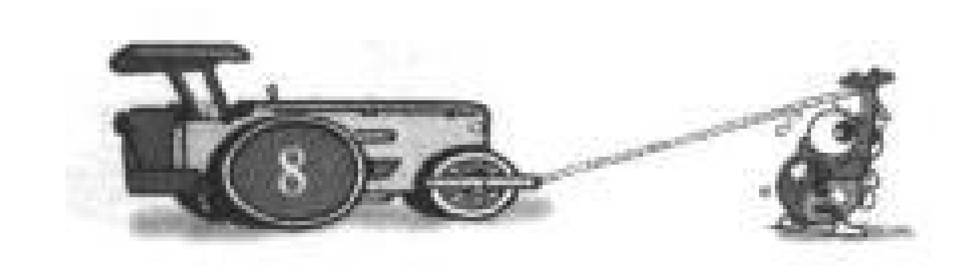
秘密物品：黄金玫瑰 2 of 2

转身下梯子到弹药舱，出去，上梯子。跳过着火的地方，从左边舱室的架子上找到Uzi。再跳过着火的地方，来到餐厅。这时，断了的电线垂下来，令地上的水也带电了，只好沿桌子跳跃，来到对面出口。出去，在一间舱室内解决敌人，得到一张卡。回到餐厅，到对面出口。跳过两个着火处后往右。刷卡打开左边的门。爬上梯子。前进到驾驶舱，旋开阀门进入舱室。

第八关：绞架 (Gallows Tree)

秘密物品：黄金玫瑰 3 of 3

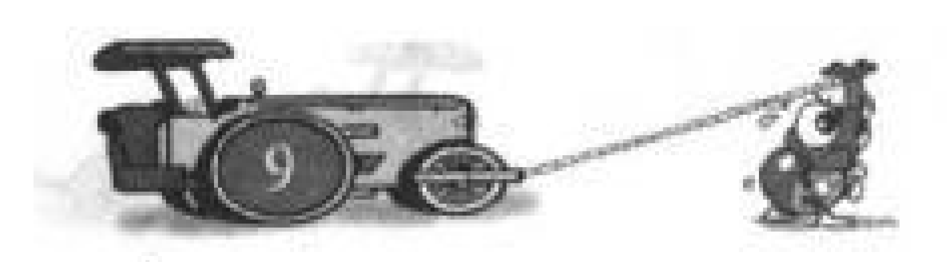
往前走到崖边，助跑跳到对面幽蓝色石头上，跳起抓住裂缝，往左移到头落地。跳到右边石头上，滑下去时抓住边缘，放手落下，跳抓扑进壁上洞里，找到黄金玫瑰 1。下去，到山谷中，进信道回到出发处，往前走到崖边，助跑跳到对面幽蓝色石头上，跳起抓住裂缝，往左移到头，落地。跳到右边石头上，滑下去时抓住边缘，往右移过拐角，放手抓住下面的裂缝，爬过窄窄的信道，爬上右边



石台，抓住头顶梯道荡到尽头，进洞滑下坡，出去。看到火堆、枯树、井，树上突然出现吊着的僵尸，跟劳拉说话。走到来这里的信道口前，往左，抓住斜面爬上去，向后跳落在高台上，捡起黄金玫瑰2。

下去，到水井旁，往右走到矮洞前跳起，抓住头顶梯道荡到洞里，走到头，爬上台子，跳进井里。一直游，在一小屋前上岸。助跑跳到旁边长坡上，滑下去时跳起落在屋侧。从矮洞爬进屋内，在抽屉里找到橡皮管。下水回到小屋前，跳到另一边水里，通过洞穴回到火堆处。往前走，爬过左前方角落矮洞。前进，在岩石下黑暗小洞中找到干草叉。爬到上层，在木条封住的洞口，将干草叉和橡皮管组合成弹弓，射中洞中拴铁链的石头，导致钟落下震碎木条。进去捡起铁铃舌。进入地道。

前进，出地道后在旁边屋子里石棺旁捡起火把。前进，在一间屋子里取火。出屋往右，看到地洞。下去，前进，右拐到壁上燃着火把处，往右下去会找到黄金玫瑰3。回到壁上燃火把处，前进，右拐来到一房间，用火把烧天花板上的东西，得到红心。出去，看到Dunstan在跟深洞下的什么东西对话。等他离开后，回到刚才的房间，沿信道返回，爬上梯子。上坡，将红心放进门旁凹槽开门。大批小怪物赶来，赶紧进门。劳拉扔出铁铃舌消灭小怪



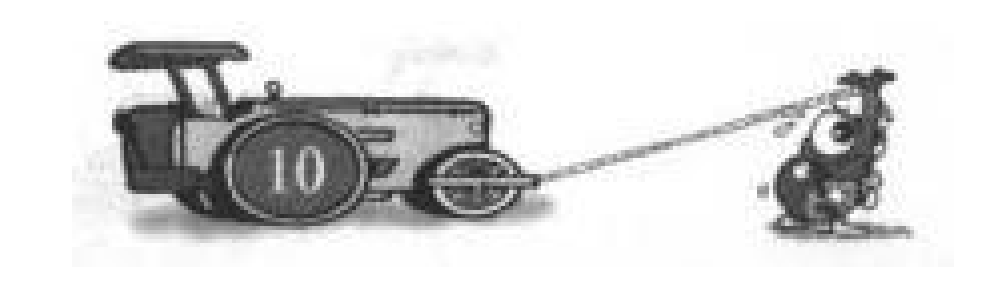
物，推开大石露出地道。下去，爬过地道，爬高，过桥，爬高，出去。

第九关：迷宫（Labyrinth）

秘密物品：黄金玫瑰 3 of 3

劳拉身处一间废弃的教堂。往左走近铁门，动画过后，出现了一个鬼魂，还好，它没有攻击劳拉，只是穿过铁门，旋转椅背上的装饰物后消失了。往前走到三个大按钮处，依次按下第二、第一和第三个开关，打开刚才那扇铁门。进去检查椅背上那个装饰物，得到骨粉。回到按钮处，将骨粉倒进旁边盛满圣水的罐内，消灭教堂里的骷髅兵。进入桥旁边的门，爬上高处，拉下开关。出门进入对面铁门，进里面刚打开的门，伸手从壁上小孔中摸出黄金玫瑰 1。再进入桥旁边的门，滑下坡，从中间洞跳下去落入水中，上岸后看到鬼魂在上面移动，似乎是提示行进的路线。

往上走一些，进入信道。在桥头往左，助跑跳抓住台子边缘，往右移过拐角爬上去，转身助跑跳到可以立足处，进入信道，找到黄金玫瑰 2。回到桥头，过桥到中间拉下开关，旋转中间改变桥的位置。过桥，往上走一些，进入信道。前进，过桥到中间，不去动开关，往右走过桥，进入信道。往上

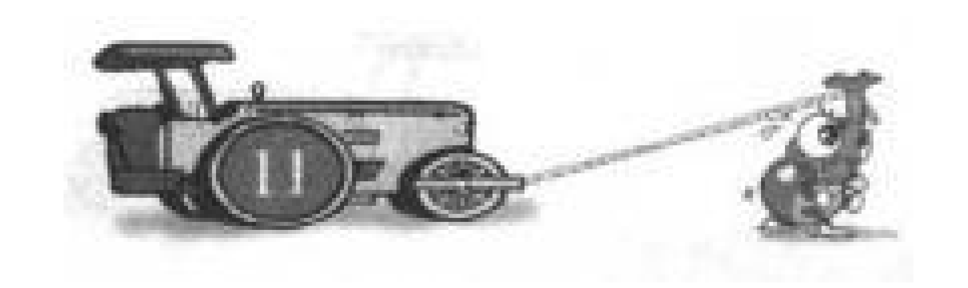


走，进入信道。前进，过桥捡起"动物寓言集"，对面的门打开了，进去。进入信道，看到一团白光。往上走，跳到较高处。跳抓住头顶梯道荡过去，放手再爬进矮洞，找到黄金玫瑰3。出去，往上走，跳抓住平台爬上去，跳到较高处，往上走。滑下坡，跟着白光走，穿过迷宫滑下坡，从打开的人形棺后的斜坡滑下去。见到头发变白的Dunstan神父。

第十关：古老的磨坊（Old Mill）

秘密物品：黄金玫瑰3 of 3

受骑士阻挠无法前进，先往左进入信道。右拐走出去，助跑跳抓住绳子，转身面对信道口，荡到左前方高处平台上，捡起火把。下去，进入信道，在尽头壁上火把处取火，再出去，将火把扔到左前方低处两个小怪物所在处，令它们惊慌乱跑无暇攻击劳拉。助跑跳抓住绳子，转身面对信道口，荡到右前方高处平台上，扭下一根铁条当铁撬用。跳回到信道口处。助跑跳抓住绳子，面略向右，荡过去落地。然后爬上台子，跳到长长的斜面上，马上跳起落在旁边柱顶斜面上，跳起抓住前面柱顶边缘。往右移动，撑上去，滑下去时跳起落在前面斜面上，跳起抓住石壁上窄缝边缘，爬进去，往前爬、左拐爬到头。挂到边缘，往左移到头，爬上去，进

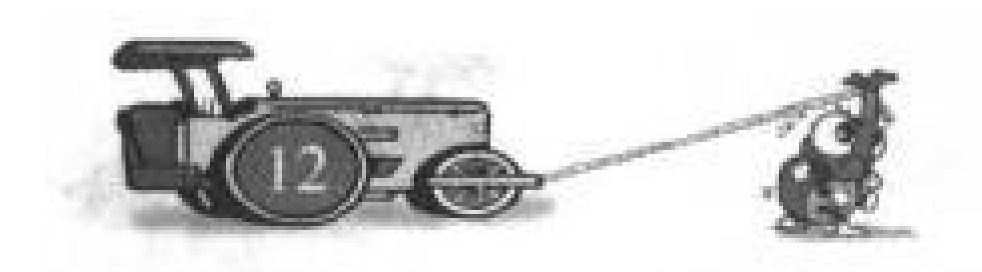


入矮洞撬下一块白垩石。出去，挂下去到两只小怪物所在处，爬进旁边岩石下的矮洞，找到黄金玫瑰1。出去，从突出处跳到对面，爬到上层，回到信道口处。进信道回到出发处。前进，劳拉在地上深色石板上使用白垩石，画了一个像魔法阵的图形，这时，骑士过来，企图伤害劳拉，被 Dunstan 神父阻止后，他抓走了神父。往前走，滑下坡出信道。

第十一关：第十三层（The 13th Floor）

秘密物品：黄金玫瑰 2 of 3

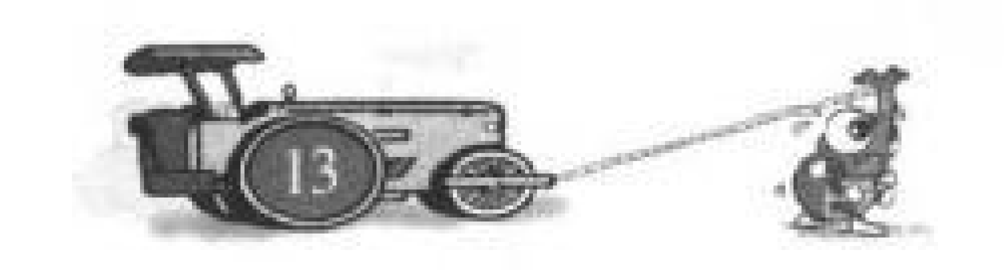
劳拉进入高科技楼内。到左边尽头，瞄准，射碎低矮信道口的铁板，进去，最后来到右边仓库，找到铁锤，射碎左边铁板，到一房间找到黄金玫瑰1。回到出发点，到另一头，爬上梯子。前进，走到尽头。这里有扇上锁的门，可以用铁锤撬开锁到中间有架梯子的房间，但不要这么做。拔枪开一枪，突然产生爆炸，管道断裂倾斜下去了。滑下去后，爬到管道上，跳抓进壁上管道内，前进，落到下层。爆炸，赶紧转身跑开。然后，爬上梯子来到中间有架梯子的房间。避开激光滚筒，爬上梯子，射碎左边壁上的板进入信道。前进，接近尽头时停下，瞄准（小键盘 Ins 键）射中下面走来走去的警卫的头，杀死他（正中脑袋一枪毙命，如果被他发



现，他就会激活信道另一头的机枪），下去。

前进，悄悄进入警卫室，有个警卫在睡觉，慢慢移动，不要惊动他（射杀他也可以），拿起桌子上的通行卡。出警卫室继续前进，坐电梯到上层（警卫旁的门，房内有补给品）。瞄准射杀两名警卫，刷卡进入左边房间，按下桌子旁的按钮，看到一幅全息图。出房间到信道另一头，进入房间，进对面门，来到研究员更换工作服的房间。按左边第三间的按钮，一件研究服被送出来，一张通行光盘掉在地上，捡起来后回去坐电梯到下层。经过警卫室往右走到头，在计算机处使用通行光盘，打开旁边信道口的板。进入信道，爆炸，赶紧往右，抓住杆子往下，接近地面时往后跳落在信道里，找到黄金玫瑰2。

下去，爬过低矮信道。前进，途中在一房间里的架子上找到一块布。到楼下后刷卡进房间，从柜子里找到两瓶氯仿。将其中一瓶倒在布上，并出去从背后悄悄接近守卫，麻醉他。刷卡进门，射杀守卫，得到彩虹女神实验室的通行光盘。在计算机处使用并打开门（射杀守卫，从守卫正面使用，小键盘Ins键比较容易）。进去后，射杀另一名警卫，冲进里面的房间。





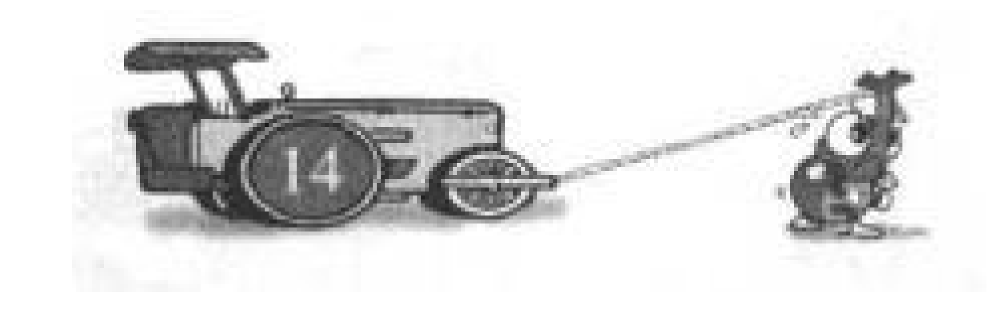
第十二关：带着彩虹女神逃跑

(Escape with the Iris)

秘密物品：黄金玫瑰 3 of 3

将枪放在小玻璃平台上，通过有X光探测的信道。前进，在前面房间柜子里找到氯仿。出门往右，在右边房间抽屉里找到一块布。出门往右，麻醉守卫。前进，在左边房间抽屉里找到休息室通行卡。出门往右走到头，右拐走到头，输入通行卡上的号码后进入厕所。往里走，进第一间（视角有变化），跳起拉下头顶有裂纹的天花板，进入信道。挂下去，放手再抓住下层，放手落地。出信道，挂下去，抓住铁丝网格往下爬，反身抓住身后的杆子，往下。转身跳进信道，找到黄金玫瑰1。跳回去，抓住杆子往上爬，向后跳落在铁平台上。助跑，跳起抓住铁棒，转体甩出去到对面。转身跳，爬到电梯顶上，走到两部电梯之间，转身掀开白色板，进入电梯。坐电梯到13层，换乘另一部电梯上去。

上去，门一开，就看到三个敌人，赶紧关门（信道尽头有两个大药包，不过如果躲避不够灵活，这一趟来回损失的可不止两个大药包）。关门后，电梯开始急速下降，赶紧按按钮刹住。电梯停了，爬到电梯顶上，跳抓住横杆，转体甩过去，抓住铁平

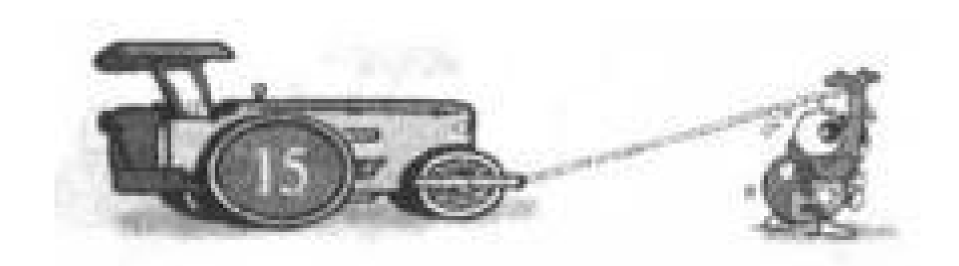


台边缘爬上去。沿右边铁丝网格往上爬，到较高处往后跳落在铁平台上。助跑跳抓住横杆甩到对面铁平台上，爬进壁上高处矮信道。

滑下坡落在另一个斜坡上，滑下时跳起抓住横杆，等待喷火的间隙，甩过去抓住另一根横杆，甩出去落在铁平台上，后退。跳到出口处，走过横杆到对面。滑下坡出去，来到了第88层。引守卫开枪射碎水缸，里面洞中有黄金玫瑰2。到后面上坡途中转身跳到门边，从左边梯子爬上去。走过去按开关。跑过附近灭火器，引狙击者射中灭火器，炸毁旁边墙壁，进去，找到黄金玫瑰3。

下去，进门。前进，跳到一个水缸旁（地上很烫），引守卫开枪射碎水缸，这样就可以按下旁边的开关，开门进去。前进到一间房内，赶快按下信道两旁的开关，有两具机枪对着你扫射，进入打开的门。前进，直到一间有古怪机器的房间，进入旁边有很多像箱子的房间。跳起拉下有裂纹的天花板，进入信道到一房间，按下开关开启X光。回到有多个箱子的房间，打开其中正确的一个，得到传送光盘。回到外面房间，在入口旁边的计算机上使用传送光盘。走到机器中间，将彩虹女神放入机械手内，被传送到另一处。

进地上的洞，前进，用望远镜从窗口偷看守卫



输入进入房间的密码，地上有一瓶氯仿，然后，等守卫进入以后，跟在守卫后面输入房间的密码，走到守卫后面，麻醉守卫，进入房间后，按下右边的开关，关闭 X 光，进入房间另一头的低矮信道，来到出发处，取回枪。走过信道，瞄准，射中门边的灭火器，炸开门出去。

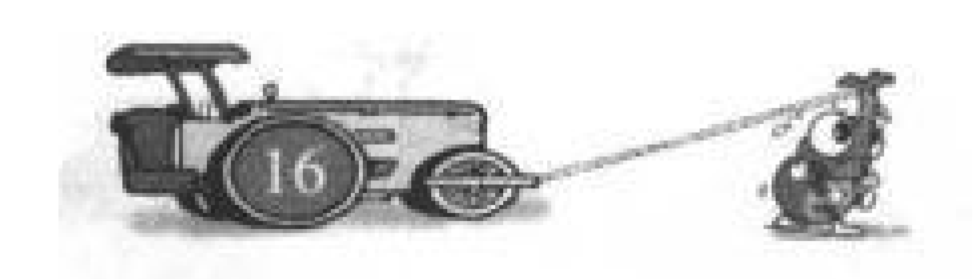
第十三关：红色警报！ (Red Alert!)

秘密物品：黄金玫瑰 2 of 3

射杀守卫，往上，助跑跳抓爬到高处。往上走时楼梯垂落，赶紧抓住，往下往左爬入信道，找到黄金玫瑰 1。

下来，往上，抓住垂落的楼梯往上爬，上去，跳到较高处。助跑跳到较高处，沿楼梯往上走两步，楼梯掉落，顺势往前跳到火苗旁。劳拉一脚（Ctrl 键）将被震裂的一块墙壁踢碎，爬进露出的低矮信道。进去，在一坑中，跳起拉下头顶一块铁板，上去。前面台子上有抓钩。依靠红外线望远镜（按Ctrl 键），通过布满激光束的信道。也可以射碎排气管上的红色圆形阀门。

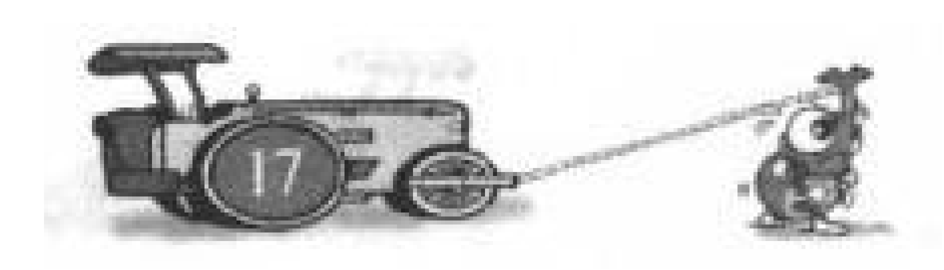
前进，接近电梯，从电梯走出一名守卫，射杀他，搭电梯到另一层。出电梯射杀另一名守卫，前面两间射击室，进左边的，按下开关后，在五个移



动靶过第一条白线之前全部击碎，白线上方的灯就会亮起。出门进入另一间射击室（进入先存盘，因为里面有毒气，射击没过就死了）。在所有的靶子通过第一条白线之前击碎，灯亮后，就可以出门。出房间往右走，进左边枪械室找到黄金玫瑰2。

出门，进入对面的枪械室。虽然有很多武器，不过，能取用的只是没有激光束挡住的抓钩枪。再拿台子上的抓钩。有一名守卫会出来攻击你，射杀他之后，从旁边门出去，来到摆了一些箱子的宽阔场地(里面有另一名守卫)。用抓钩枪瞄准天花板上的铁网格(可以发射的地方会有绿色准星)，发射抓钩上去。然后就可以跳到箱子上，助跑跳抓住连在抓钩上的绳索了。荡过去，抓住壁上高处裂缝，往右移动进入高处信道。

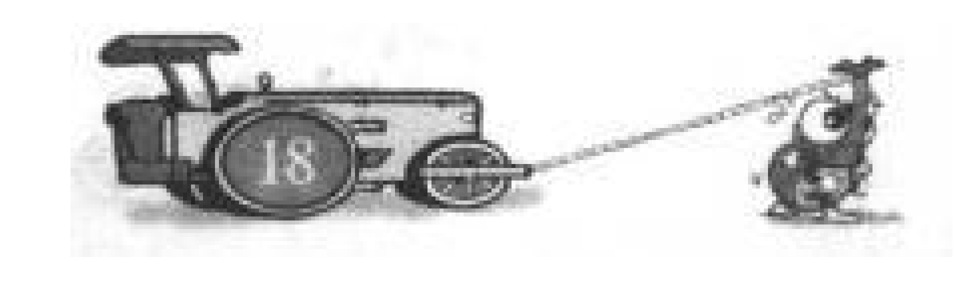
滑下坡，射杀两名守卫，搭电梯到另一层，出电梯射杀另一名守卫，原路返回楼梯那里，发射抓钩钩住顶上的残破楼梯，荡进对面洞穴中。滑下坡时，及时跳起抓住台子边缘爬上去。爬过低矮的信道，挂下去，选高速子弹模式，迅速射杀卫兵，如果他按下开关激活机枪就不妙了。拉开关开门出去，搭电梯往上，来到一个大厅。消灭两个从天花板上利用绳索滑下来的敌人，然后站在门的左侧，转身助跑跳抓住绳索，荡到高台处（前面有一个斜



下的铁门，不知是不是程序错误，不用拉开铁门就可以进入)，进入信道，往里走，滑到开关处，活动地板垂落，滑了下去。前进到十字路口，往右进入有H标志的信道。

往右爬过低矮的信道，爬上梯子，前进到一房间，遇上一个外表是老头的半人半机械。爬上石台，射碎红色圆形阀门，令水流到房间里，然后对机械老头射击，几梭子弹后，他的机械部分露出来，被水浸到，造成短路(可以在信道中，以小键盘Ins键射击，比较安全)。助跑跳到角落斜面上，连续几次跳跃落在高处，捡起旁边铁平台上的抓钩后发射上去，跳抓住绳索荡进对面信道，按下开关放水。下去，在机械老头身边捡起钥匙的左半部分。再上去按按钮打开入口处的门，离开这个房间(如果进入房间时就有水，最上面的门没打开，可以到有H标志信道的地方，射击前面房间的筒子，上面的门就会打开)。

爬出信道后往前走，沿信道前进时，发现右边一架直升飞机追着进行猛烈攻击，赶紧往前跑，在尽头进入房间。往左冲到吧台后面角落，按下开关，可是，附近的门无法完全打开。回到房间里，又见到一个机械老头，赶紧跑出房间，沿信道回去往前，跳过那些坑，拐进右边信道，加速冲刺，尽

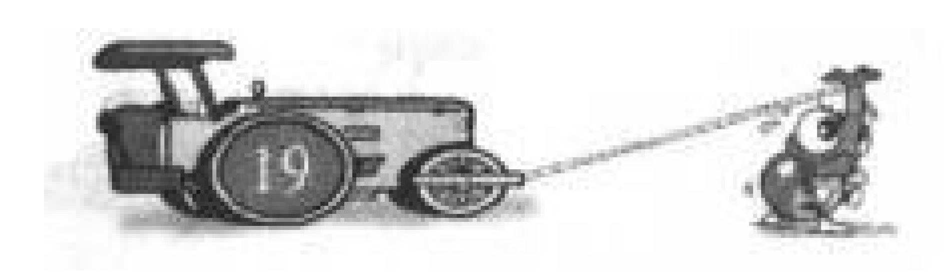


量甩开机械老头。进入信道走到头左转，左转、拐进左边岔道拉下开关。速度够快就可以将机械老头关在两道闸门之间。关住机械老头后，走出岔道往左，来到十字路口。进左边有Danger标志的信道，里面充满了毒气。进去，在最里面的台子上拉下开关，再爬进旁边低矮的信道，得到黄金玫瑰3。

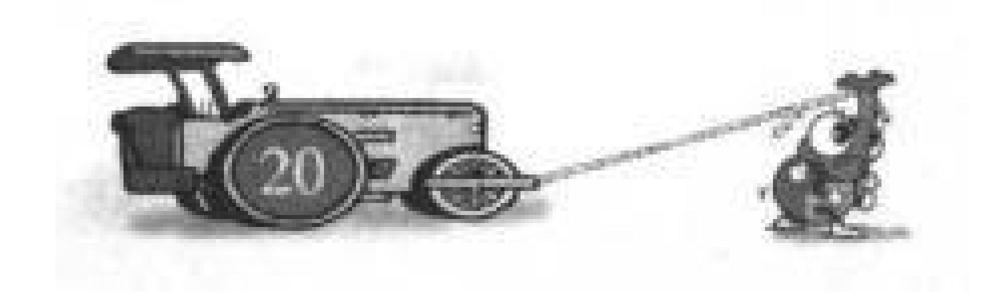
出去，在接近信道口时往右拐，进去拉下一个开关，会看到毒气都移到左边墙后的信道里了，被困在里面的机械老头没能支持多久就完了。拉上开关，出信道，回到十字口、往右进入Caution标志的信道。拐进右边岔道，拉上开关，打开闸门。出信道中途捡起机械老头留下的钥匙的右半部分。将两部分组合成直升飞机升降场钥匙。

出去，回到信道，往右，右拐来到十字路口。往左进入没有标志的信道，爬高，转身跳抓爬上梯子，回到大厅。用钥匙开门，上坡。通向屋顶的金属门上出现弹孔，劳拉推开门冲出来，范的手下举枪紧追。劳拉快速冲到边缘，一个跟头抓住滑翔机滑离。

（画面切换）三人一起举杯，饮下威士忌，然后低头沉思。（画面切换）沙漠中。暴风沙。Von Croy 坐在一堵破墙边，看着眼前的一切，承受内心的痛苦。风暴中一个声音响起，风沙中一个小向



导跑过来，喊着什么。Von Croy 快速跳起，小向导帮助他，两人蹒跚前进。 Von Croy 和小向导沿着狭窄倾斜的信道往下，走进黑暗中。深处一房间内，燃烧着的火把照耀下，挖掘工人递给Von Croy一样东西。Von Croy 高兴地说："我们找到她了……"是劳拉的背包。





风之探索者 Grand Slam

游戏提示

1.初期的点数要妥当分配，计测术、炼金术、工作术都要有一人专精，二人精于医疗术，且最好都在3以上。

2.所得的经验值可在村庄中拿来提升自身的能力，能力可在不同的商店购买，但生命值只能用经验值提升。

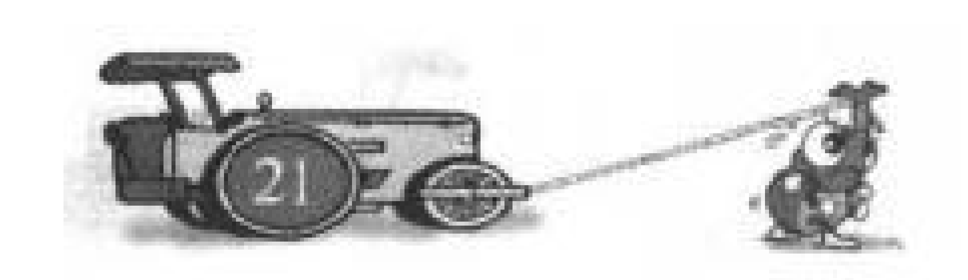
3.工作术与开锁有关，点数越高越容易开启宝箱及上锁的门，若点数不够，却相差不多，可多试几次；计测术与地图有关，点数越高越能发现隐藏的通路，视野也会更明亮。

4.若想在同一关练功，可到伊东先生处变换冒险地点，进入后立即离开，再回原地点，该处敌人就会再生。

5.饱腹度若降到0，队员执行动作的速度就会大幅度减慢，且失败率也会提升。

6.宝箱是可以破坏的，若怪物遗留下来的宝箱挡住去路，将它打烂就可继续前进。

7.若卖掉了重要物品，可在蓝吉奶奶的店内买





回来。

8.游戏中的Next标志或妖精的雕像，都是通往下一区的指针。

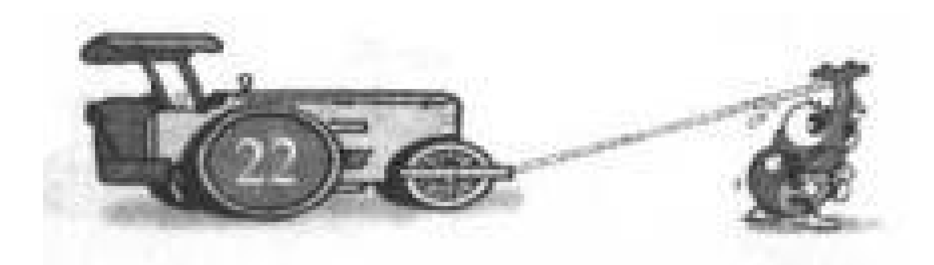
9.在游戏中常常可以捡到迷宫用的钥匙，若遇到上锁术很高的门，不妨拿来试试看。

10.中期以后，可以提升炼金术，炼金术对后期敌人的杀伤力比武器还大，若数值很高，速度也可能比重装武器快，是一种可以考虑提升的数值。

11.地图中的“入”表示入口；“钥匙”表示迷宫钥匙；“雕”表示雕像；蓝色的字表示二张地图间相对应的地点；红点表示固定宝箱。

施法效果对照表

魔法名称	○	□	□
火球魔火术	造成伤害	帮其恢复生命力	没有任何效果
火墙	造成伤害	帮其恢复生命力	没有任何效果
附加	没有任何效果	帮其增加攻击力	没有任何效果
麻醉	将其麻醉	没有任何效果	没有任何效果
超级	没有任何效果	帮其增加防御力	没有任何效果
治疗	造成伤害	帮其恢复生命力	没有任何效果
解毒	造成伤害	帮其解除不良状态	没有任何效果
镇魂	造成伤害	没有任何效果	没有任何效果
复生	造成伤害	帮其复活	没有任何效果



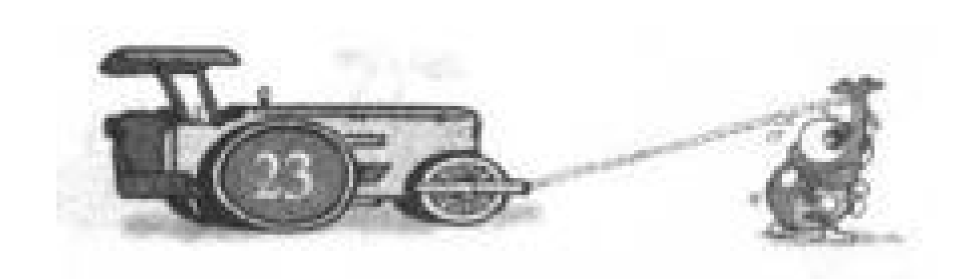
咆哮洞窟

提示：第一关是让玩家来熟悉游戏的操作的，敌人并不很强，只要拿到洞窟深处的宝物交给伊东先生即可。在宝物前有一道门，其上锁点数为15，可在宝箱中找到一把“咆哮洞穴的钥匙”来打开这道门，但要小心守护在宝箱前的鬼将，对体力26.00的初期玩家来说，算是很难打的敌人，何况还有无毛猿的助阵，因此，玩家要以恢复为主，将无毛猿打倒后，再对付鬼将，之后，就可拿宝箱中的东西回去向伊东先生交差。

怪物一览表

怪物名称	体力	经验	魔附防御	银附防御	火焰魔火术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
果犬	6.000	260	0.250	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
食铁怪	8.000	800	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
无毛猿	12.000	480	0.250	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
鬼将	26.000	590	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□

说明：通过咆哮洞窟后，向伊东先生询问新的探险点时，会出现“宝之穴”及“炼金术士之塔”两个地方，因为炼金术士之塔中充满了木偶人形，以玩家目前的等级较难应付，建议先去宝之穴以





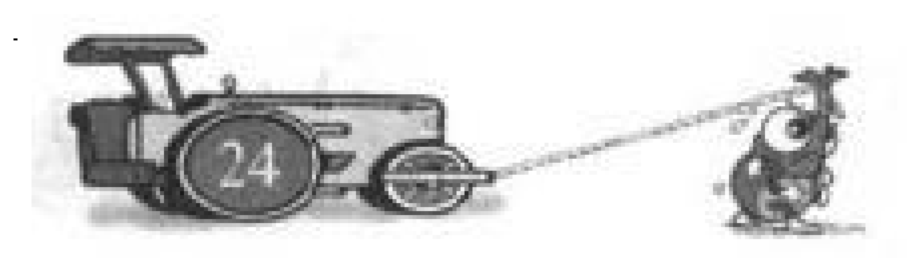
增强实力。

宝之穴

提示：宝之穴中，大部分是幽灵战士、亡者或洞鼠等不死系怪物，比较容易对付，其他较强的怪物都在隐藏的信道，等计测术较高再来探索时，应足以应付；不过，要小心三只洞鼠一起出现，洞鼠攻击速度极快，可能你还来不及恢复时，就已牺牲一人。还应小心第一层的隐藏信道中名为克拉雷的亡者，他的射术很强。他身后的宝箱有一把名为“伦古特”的枪、拿去给葛蓝多一世鉴定，他会要你拿给Coco看；Coco会将枪取走，并送你一个项

怪物一览表

怪物名称	体力	经验	魔附防御	银附防御	火焰魔火术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
洞鼠	8.000	360	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
幽灵战士	15.000	330	0.500	0.500	○	○	□	○	□	○	□	○	□
亡者	17.000	420	1.000	0.750	○	○	□	○	□	○	□	○	□
木偶人形	20.000	400	1.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
克拉雷	20.500	880	2.000	1.500	○	○	○	○	○	○	○	○	○
复仇鬼	30.000	1010	1.000	5.000	○	○	□	□	□	○	□	□	□
龙牙兵	32.000	1010	2.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
冤灵	35.000	780	3.500	3.500	○	○	□	□	□	○	□	○	□
食肉龙	100.000	1820	5.500	5.000	○	○	□	○	□	○	□	□	□



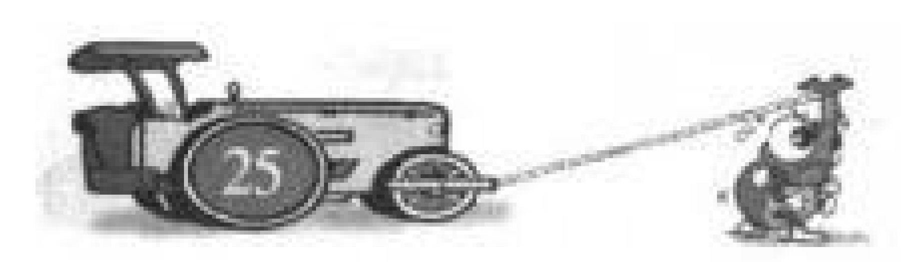
链（Inferi,10%护符），可增强能力。另外，地下一楼的一个隐藏信道后，有个上锁点数为15的门，等能力非常强时再来开启，因为里面的食肉龙的所有能力都在15以上，具有旋风（全体攻击）、死亡、武器破损等特殊攻击；普通攻击对它无效，要用对魔或银系的武器才能伤害他，所以，最好不要轻易去攻击它。

炼金术士之塔

提示：这一关几乎都是木偶人形守护着，洞鼠出现，若你已在宝之穴锻炼过，应该能应付。另外，这里有个射术很高的伙伴（巴克）会加入。注意，在三楼隐藏了一条下塔的快捷方式，其中，有个需要高计测术才能发现的宝箱，里面的装备非常好。在顶楼，有个通路前有一只雷的使者保护着，他会旋风（全体攻击）、麻痹、防具破损的特殊攻击，要

怪物一览表

怪物名称	体力	经验	魔附防御	银附防御	火焰魔火术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
洞鼠	8.000	360	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
木偶人形	20.000	400	1.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
龙牙兵	32.000	1010	2.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
雷的使者	66.000	1290	2.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□



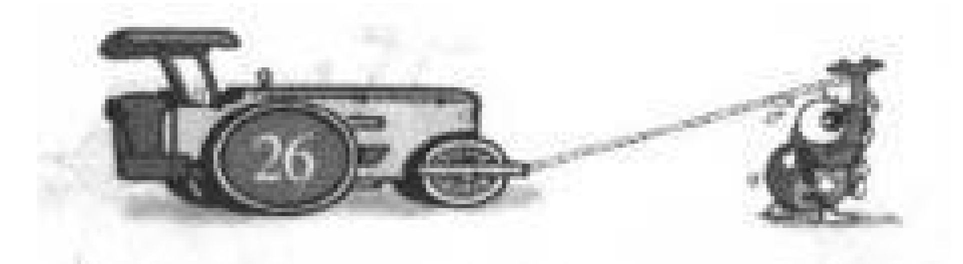
小心，最好增强能力后再去对付她，她身后有两个宝箱，别忘了拿！顺着路走到地下一楼，巴克会突然离开队伍，在迷宫最深处可发现他，但他却被马修附身。将他打倒后，马修就会现身，打倒马修，会出现一个宝箱，里面有三罐复活神药。

绿 丘

提示：这一关几乎都是隐藏通路，通往下一区的通路有时会在隐藏通路后，所以，要注意计测值，若无法再继续前进，请先增加计测值后再来。在第二区的一条隐藏信道后，会遇见两个小妖精，她们警告你不可继续前进，但并不会有战斗发生；其后，有个通往下一区的Next标志。第三区深处的一个广场有棵大树，那是森林长老，它和食肉虫及蜂怪看守一条通路，森林长老会旋风（全体攻击）、死亡、自动恢复等特殊攻击，且体力高达80.00，

怪物一览表

怪物名称	体力	经验	魔附防御	银附防御	火焰魔火术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
蜂怪	8.000	710	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
食肉虫	24.000	640	5.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
人面犬	25.000	1100	1.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
森林长老	80.000	1160	2.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□



若不小心，可能全军覆没。

登月飞船

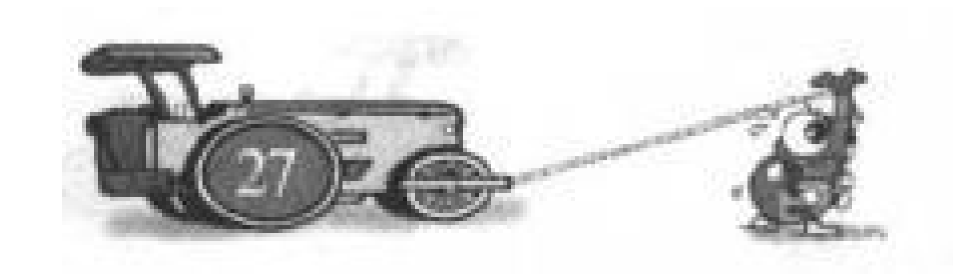
提示：这一关地图非常简单，也没有隐藏通路，但这关是由迷月者所防守，一般武器对他无效，必须用“对魔”或是“银附”的才有效果，其中，对魔的武器伤害较大；另外，要注意哈比怪，银附的武器对哈比怪无效，而且它还会窃取玩家的金钱。途中，会在一个宝箱中捡到两把可以开启两扇铁门的钥匙，其中一扇铁门后面，有一只酷似章鱼的海恶魔，它后面的宝箱里是好东西！

怪物一览表

怪物名称	体力	经验	魔附防御	银附防御	火焰魔火术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
洞鼠	8.000	360	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
水母怪	15.000	610	1.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
亡者	17.000	420	1.000	0.750	○	○	□	○	□	○	□	○	□
迷月者	26.500	1240	2.000	0.100	□	□	□	○	□	□	□	□	□
哈比怪	28.500	1670	6.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
海恶魔	66.000	1300	3.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□

阳炎巢窟

提示：这一关地图较大，分为四张地图，但隐藏信道不很多，而敌人数量却较多，要注意恢复。



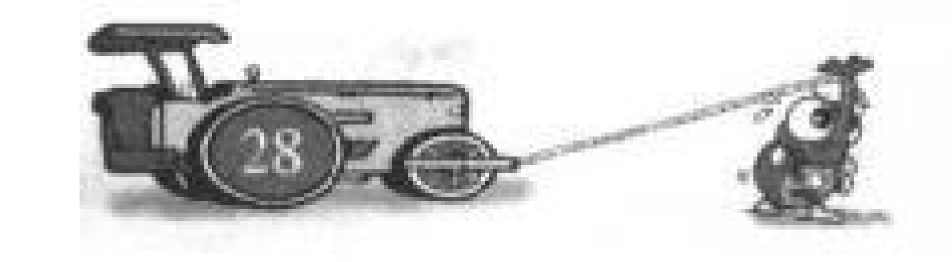
注意，浮游火药会在死亡时，以类似自爆的方式攻击玩家，攻击力不低；陆蟹会特殊攻击——空腹，满腹度降太多对队伍不太好，最好身上带点食物。第三区深处有个守护着两个宝箱的飞蛇，不但会火墙（全体攻击）、治疗、防具破损等特殊攻击，而且只有对魔的武器可以伤害到它，开打之前，要注意自己的武器是否正确。

怪物一览表

怪物名称	体力	经验	魔附防御	银附防御	火焰魔火术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
浮游火药	1.000	450	0.100	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
蛇怪	18.500	1210	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
荒野战士	23.500	1490	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
陆蟹	34.000	830	1.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
飞蛇	48.000	1610	2.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□

无钟教会

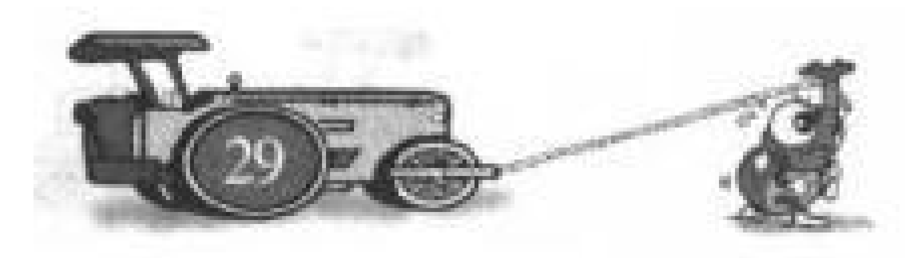
提示：一进教会，一个叫西罗库的强盗头子挡在门口，要你留下钱财，若不从，会有其他强盗和他一起攻击你，但并不难对付。教会里有不少不死系怪物，用医疗术来打效果不错；要注意光头怪，除麻醉外，几乎所有魔法都对它无效，而对魔的武器则会让它恢复，此外，还要小心它的火墙术。教



会的地图共有三张，杰巴斯特寻找的蓝色幽灵旁，有复仇鬼及龙牙兵各一只，只有对魔的武器对它们有效，但第一次不能真正打倒它。在一个隐藏通路后，可发现一个向下的楼梯，通往迷走洞窟，可在这一层发现一个小鬼的雕像，打破它之后，雕像后会出现一个隐藏信道，其中，有往上的楼梯，且刚才蓝色幽灵的后面多出一条信道，可发现蓝色幽灵，这次有两只龙牙兵及一只光头怪配合它出战。注意，只有对魔武器可以伤害蓝色幽灵，但对魔武器却会帮光头怪恢复，所以，要注意武器的挑选及战术的应用。打倒蓝色幽灵后，它就会永远消

怪物一览表

怪物名称	体力	经验	魔附防御	银附防御	火焰魔火术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
食铁怪	8.000	800	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
幽灵战士	15.000	330	0.500	0.500	○	○	□	□	□	○	□	○	□
不死鸟	15.000	1140	3.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
亡者	17.000	420	1.000	0.750	○	○	□	○	□	○	□	○	□
强盗	21.000	1200	3.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
石魔怪	28.000	1070	2.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
西罗库	30.000	1540	5.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
复仇鬼	30.000	1010	1.000	5.000	○	○	□	□	□	○	□	□	□
龙牙兵	32.000	1010	2.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
蓝色幽灵	38.000	1460	2.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□



失，并留下一个上锁值13的宝箱，里面有一件很好的盔甲。回到镇上，杰巴斯特就会离开队伍。

齿轮车地

提示：这是较难的关卡，敌人以石巨人居多，且都是两只以上出现，建议将实力提升到一定程度后再来，最好队伍中能安排二人提升炼金术能力，因为火球术对这一关大部分敌人可造成极大伤害，甚至会比武器还管用（若数值够高）。另外，通往深处的通路有些处在隐藏信道之后，若无法继续前进，可先加强计测术。在最深的一层，碰到一个小女孩想要跟你玩，说完话就不见了，往深处

怪物一览表

怪物名称	体力	经验	魔附防御	银附防御	火焰魔火术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
浮游火药	1.000	450	0.100	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
洞鼠	8.000	360	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
食铁怪	8.000	800	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
藻怪	10.000	630	无效	无效	□	□	□	○	□	□	□	□	□
木偶人形	20.000	400	1.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
复仇鬼	30.000	1010	1.000	5.000	○	○	□	□	□	○	□	□	□
龙牙兵	32.000	1010	2.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
石巨人	38.000	1050	5.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
潘多拉	65.000	1500	4.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□



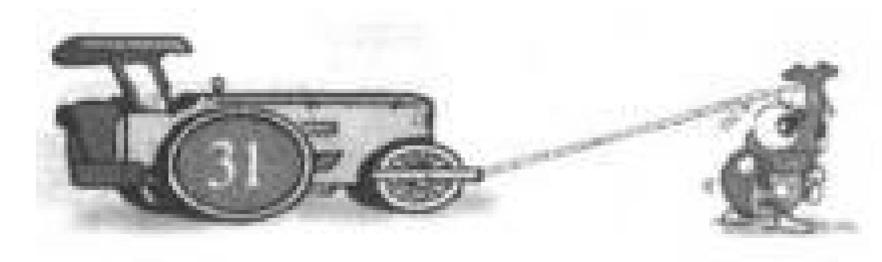
走又发现她，但她又会再次消失，继续前进，会遇到一些石巨人，要小心。在最后一个房间，会第三次遇到这小女孩，打倒她即算完成这整个迷宫，她所留下的宝箱有复活神药！

砂之岩

提示：这一关的地图非常简单，但敌人却越来越强，如食人鬼能自动恢复，若不一鼓作气地打倒

怪物一览表

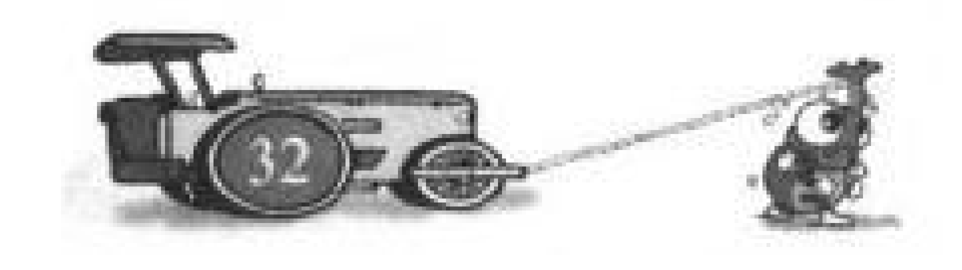
怪物名称	体力	经验	魔附防御	银附防御	火焰魔火术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
黑暗法师	0.001	?	无效	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
洞鼠	8.000	360	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
不死鸟	15.000	1140	3.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
使棍的人	21.000	1590	5.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
治疗者	21.000	1590	5.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
射毒剑	21.000	1590	5.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
射手	21.000	1590	5.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
曼迪哥	28.000	1960	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
哈比怪	28.500	1670	6.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
食人鬼	40.000	1680	5.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
石巨人	38.000	1050	5.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
陀拉	26.500	2000	7.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
熊灵	52.000	1820	恢复	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□



它，它又会恢复生命力；曼迪哥虽然不强，但会很多特殊攻击，它的火墙术可造成全体损伤；还有黑暗法师，它虽然没有特殊攻击，HP只有0.001，但它会复制玩家的能力。打到地下三楼，在最后的房间找到陀拉，打倒她及后面的熊灵即可过关。

萤火坑道

提示：萤火坑道深达九层，而且每一层都要花不少时间，是不太好应付的一关。从开始就分为两个部分，其一是通往牢房，那里关着两只妖精，救出她们后，得知抓她们的是邪恶姊妹。而后发现一个矮人商人，可在这里整备一下，也可买点食物以备不时之需。再往下，楼梯处会有一个老爷爷要求加入队伍，史坦爷爷的计测术极高，可省下搜寻隐藏通路的时间；不过你若回到村里，史坦爷爷就会离开队伍到原来的地方等你再去找他。此时要注意，楼梯会将下面的迷宫分为两部分，走时要留意是往哪个部分走。往石魔女的方向上，在一个房间内会发现很多石化人像，再往下一层楼可找到石魔女，打倒她之后，史坦爷爷便会离开队伍；走另一边楼梯则可找到邪恶姊妹，打倒她们，可在其后的宝箱中找到一个“葛来的眼”。

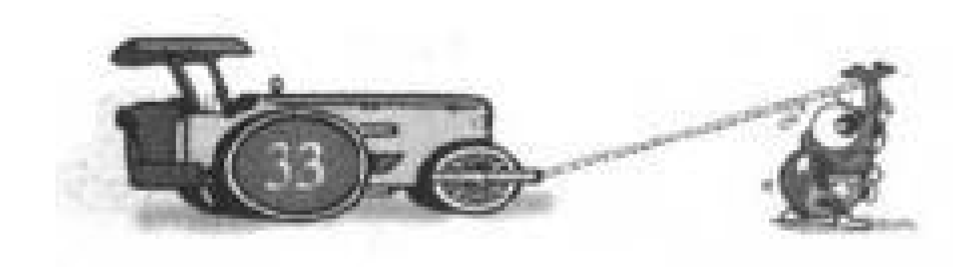


怪物一览表

怪物名称	体力	经验	魔附防御	银附防御	火焰魔火术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
浮游火药	1.000	450	0.100	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
洞鼠	8.000	360	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
幽灵战士	15.000	330	0.500	0.500	○	○	□	□	□	○	□	○	□
不死鸟	15.000	1140	3.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
亡者	17.000	420	1.000	0.750	○	○	□	○	□	○	□	○	□
蛇怪	18.500	1210	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
鬼火	20.000	1470	5.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
果虫怪	27.500	1450	4.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
白魔女	28.000	1710	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
复仇鬼	30.000	1010	1.000	5.000	○	○	□	□	□	○	□	□	□
白骨蜘蛛	31.500	1510	3.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
雹怪	36.500	1550	5.000	4.500	○	○	□	○	□	○	□	○	□
铁士兵	45.000	1490	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
三目鬼	50.000	2030	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
石魔女	49.500	1860	7.500	4.500	○	○	□	○	□	□	□	□	□
邪恶姊妹	52.000	1940	7.500	4.500	○	○	□	○	□	□	□	□	□

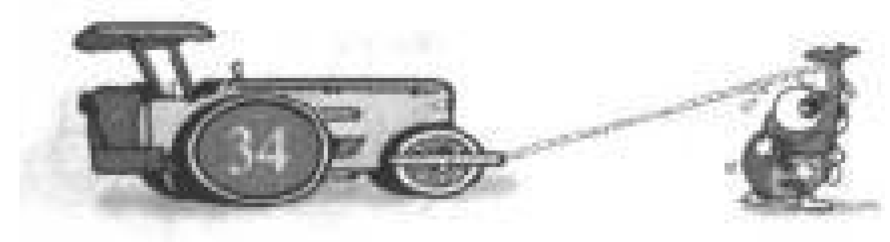
博多姆之地

提示：这是一个庞大且极深的洞窟，总共有29层，每隔五层有一个妖精的雕像可直通地点，使得玩家不用每次再从一楼重新开始。在妖精的雕像前面，都有一组冒险者等着你跟它们挑战，获胜就



怪物一览表

怪物名称	体力	经验	魔附-防御	银附防御	火焰魔火术	火焰	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
浮游火药	1.000	450	0.100	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
果犬	6.000	260	0.250	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
食铁怪	8.000	800	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
蛛怪	8.000	710	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
淤怪	10.000	630	无效	无效	□	□	□	○	□	□	□	□	□
大毛猿	12.000	480	0.250	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
幽灵战士	15.000	330	0.500	0.500	○	○	□	□	□	○	□	○	□
不死鸟	15.000	1140	3.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
亡者	17.000	420	1.000	0.750	○		□		□	○	□	○	□
蛇怪	18.500	1210	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
木偶人形	20.000	400	1.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
鬼火	20.000	1470	5.000	无效	○		□	○	□	□	□	□	□
人面犬	25.000	1100	1.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
鬼将	26.000	590	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
果虫怪	27.500	1450	4.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
秃头怪	27.500	1250	恢复	无效	□	□	□	○	□	□	□	□	□
石魔怪	28.000	1070	2.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
曼迪哥	28.000	1960	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
白魔女	28.000	1710	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
哈比怪	28.500	1670	6.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
复仇鬼	30.000	1010	1.000	5.000	○	○	□	□	□	○	□	□	□
白针蜘蛛	31.500	1510	3.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
龙牙兵	32.000	1010	2.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
陆蟹	34.000	830	1.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
冤灵	35.000	780	3.500	3.500	○	○	□	□	□	○	□	○	□
蛊怪	36.500	1550	5.000	4.500	○	○	□	○	□	○	□	○	□
石巨人	38.000	1050	5.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
食人鬼	40.000	1680	5.500	无效	○	○	□		□	□	□	□	□
铁士兵	45.000	1490	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
三目鬼	50.000	2030	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
蛟怪	75.000	1930	5.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
七首龙	300.000	2480	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□



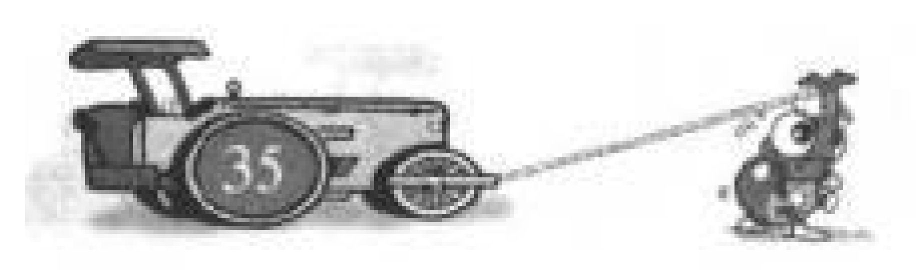
武器或道具。越往下走，敌人的数量及攻击也越猛烈，所以，要先提升队伍能力，若无法应付，最好以后再来，因为有三只龙怪防守着，更别说最下层那只七首龙了，它可能是游戏中最强的敌人，能力不但都在30以上，且体力高达300，会自动恢复，攻击速度又快，最好等有把握后再来尝试。

两刃斧城

提示：在这有七层的迷宫中，从开始就充满了隐藏通路，要小心怪物大量冲出来攻击你，尽量不要一次面对太多敌人，以免遭遇危险，可挂上超级及附加魔法以防不时之需。一直到楼梯前，会有先前救过的小妖精出现，警告你这里充满了龙怪。妖精也提示你，两刃斧城的钥匙在龙怪身上。在掉落

怪物一览表

怪物名称	体力	经验	魔附一防御	银附防御	火焰魔术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
黑暗法师	0.001	[illegible]	无效	无效	○		□	○	□	□	□	□	□
鬼火	20.000	1470	5.000	无效	○		□	○	□	□	□	□	□
布拉库	25.000	2320	18.000	无效	○		□	○	□	□	□	□	□
曼迪斯	28.000	1960	6.500	无效	○		□	○	□	□	□	□	□
镰刀	30.000	2080	5.000	无效	○		□	○	□	□	□	□	□
地狱猛犬	33.000	2120	5.500	无效	○		□	○	□	□	□	□	□
魔灵	35.000	780	3.500	3.500	○		□	□	□	○	□	○	□
死神	38.500	2490	4.500	2.500	○		□	□	□	○	□	□	□
神秘盔甲	55.000	1400	无效	无效	□	□	□	○	□	□	□	□	□
米拉多	108.000	2160	7.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□



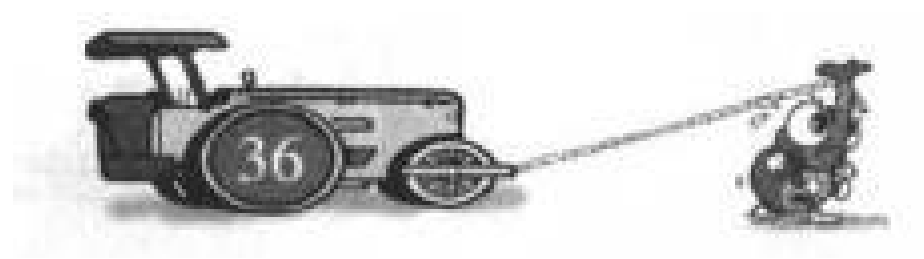
的宝箱中捡到钥匙，而通往下一层的门只有用这把钥匙才能打开(工作术高也无法开启)。在最下面一层，可找到米拉多，打倒他后，刀之女神出现，可选择两刃剑、铁条铁球剑、急救弓其中之一作为你想要的武器，而且可自己命名，是一把攻击力非常强大的武器。

业火之城

提示：四周的通路都被火墙挡住，只要将大厅中央的棕色魔怪打倒，旁边的火墙就会消失。这关

怪物一览表

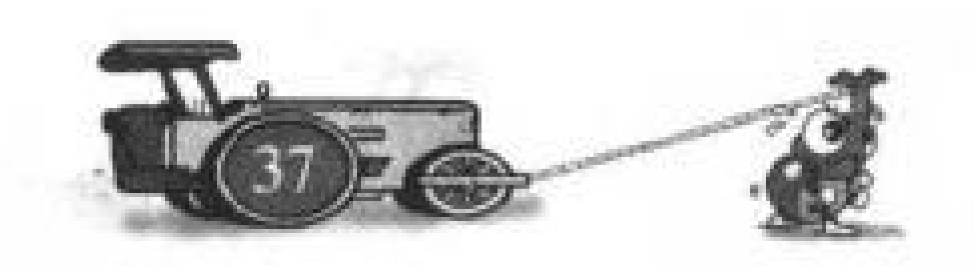
怪物名称	体力	经验	魔附—防御	物附防御	火焰魔火术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
浮游火药	1.000	450	0.100	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
食铁怪	8.000	800	0.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
藻怪	10.000	630	无效	无效	□	□	□	○	□	□	□	□	□
不死鸟	15.000	1140	3.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
酸化妖精	23.000	1540	5.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
暴风	25.000	1630	6.500	无效	○	○	□	□	□	□	□	□	□
水银	26.000	1480	无效	无效	□	□	□	□	□	□	□	□	□
火蜥蜴	26.000	1600	10.000	无效	□	□	□	○	□	□	□	□	□
维多	42.000	1540	5.500	无效	○	○	□	□	□	○	□	○	□
铁士兵	45.000	1490	6.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
白色魔怪	52.000	1640	12.500	无效	○	○	□	□	□	□	□	□	□
棕色魔怪	60.000	1720	10.000	无效	□	□	□	○	□	□	□	□	□
玻璃怪物	60.000	1970	恢复	无效	□	□	□	○	□	□	□	□	□
褐色魔怪	80.000	1680	10.000	无效	□	□	□	○	□	□	□	□	□
冥府侯爵	64.000	2030	12.000	无效	□	□	□	○	□	□	□	□	□



迷宫有点复杂，主要分为两部分：一部分会在一牢房救出蓝蒂，且水的精灵石就在她身后的宝箱中；另一边则有褐色魔怪，打倒它会得到土的精灵石。在深处可找到白色魔怪，打倒它就可得到风之精灵石。将四个精灵石拿给一楼大厅的绿色少女，她就会将路让开。然后，一直往里走，可发现冥府侯爵，打倒它即可得到碧蓝海洋宝石。

矾谷

提示：从本关难度开始提高，敌人大多具有自动恢复能力，且土人偶还会复生的魔法，面对敌人时尽量集中攻击，并随时挂上附加及超级魔法。一开始，只会见到矾谷主人米拉，她希望你帮她打倒最底层的魔鬼，并取回她的右手臂，作为回报，她会将已消失的魔法传授给你。在最底层找到毒蝙蝠，打倒它后，找到米拉的右手。拿去还给米拉，却突遭其攻击。神剑光的法术攻击力不弱，尽量以恢复生命力为主，虽然她施展神剑光的消费时间很长，但补血就要花掉不少时间，要小心应付。打倒米拉，就会自动学到神剑光的法术，这是一个全体性的攻击法术，四个方向的敌人都能打到，被围攻时很好用，但要注意这个魔法在战斗时外围任何东西包括宝箱及栅栏都会被破坏，若敌人有掉



落的宝箱，可能就会被打坏而失去所有的东西。

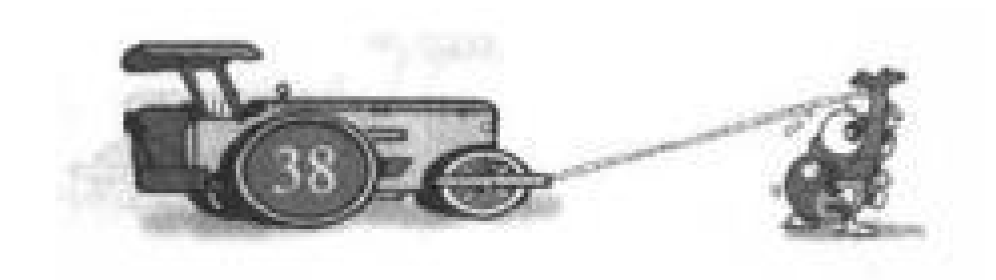
PS:只有队伍中炼金术在25以上的人才可以使用。

怪物一览表

怪物名称	体力	经验	魔附—防御	银阵防御	火焰魔火术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
不死鸟	15.000	1140	3.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
死神	38.500	2490	4.500	2.500	○	○	□	□	□	○	□	□	□
吸血蝙蝠	40.000	1660	6.500	3.000	○	○	□	○	□	□	□	□	□
独角狼	45.000	1850	无效	3.000	□	□	□	○	□	□	□	□	□
冥府恶灵	48.000	3600	10.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
土人偶	55.000	700	6.500	3.000	○	○	□	○	□	□	□	□	□
月魔	90.000	2030	15.000	3.000	○	○	□	○	□	□	□	□	□
毒蝙蝠	100.000	1510	15.000	1.000	○	○	□	○	□	□	□	□	□

瘴气之谷

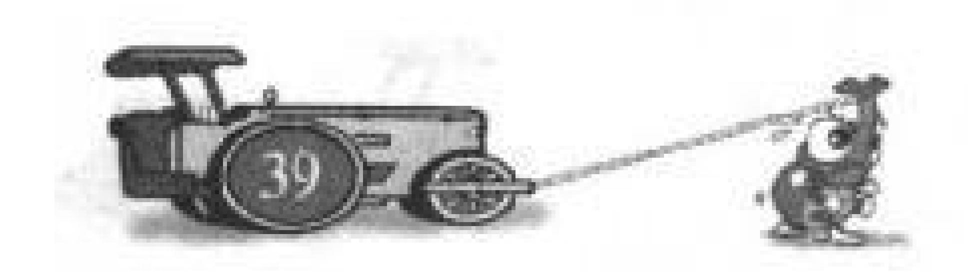
提示：这一关地形有点复杂，每一层都有约三个区域，且敌人会成群出现，小心被围攻而导致全灭。本关分为四个区，在第四区有个雕像，打坏后会在第二区出现一个通往下一层的信道。后面的区域更要小心，因为三只火巨人会同时出现，非常不好对付，还要小心被2—3组同时围攻，尽量挂上附加及超级魔法，以加强攻击及防御。在最后一个大房间中，可发现破坏龙，攻击它后，旁边四个打不开的房间会冲出四只冥府恶灵，若没有把握，



可先逃走，干掉四只冥府恶灵后，再打破坏龙。破坏龙的能力很强，建议给负责攻击的队员喝洋酒，可增加攻击力及命中率。打倒破坏龙后，回去就可以迎接结局了。

怪物一览表

怪物名称	体力	经验	魔附一防御	银附防御	火焰魔火术	火墙	附加魔法	麻醉魔法	超级魔法	治疗	解毒	镇魂	复生
黑暗法师	0.001	?	无效	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
浮游火药	1.000	450	0.100	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
鬼火	20.000	1470	5.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
冤灵	35.000	780	3.500	3.500	○	○	□	□	□	○	□	○	□
死神	38.500	2490	4.500	2.500	○	○	□	□	□	○	□	□	□
黑王冠	48.000	1840	5.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
冥府恶灵	48.000	3600	10.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
突袭怪	62.000	1940	12.500	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□
火巨人	85.000	2180	7.000	无效	□	□	□	○	□	□	□	□	□
破坏龙	500.00	2320	9.000	无效	○	○	□	○	□	□	□	□	□





杀无赦 The Fire

第一关 Crow’s Bridge

本关任务：保护村落，将敌人歼灭或赶过桥。

任务提示：用醉侏儒的手榴弹可杀死大量尸奴是关键之处。

第二关 A Traitor’s Grave

本关任务：村落里出现一个泄露机密的叛徒，杀掉他。

任务提示：游侠的治疗能力对你受伤的弓箭手很有帮助。记住，带路者不可以被杀死，不然，任务就宣告失败。

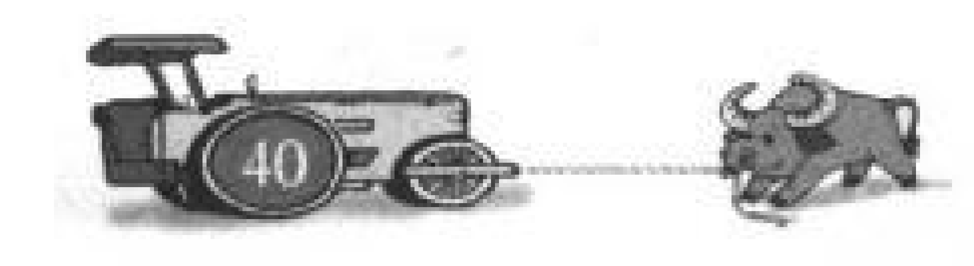
第三关 The Siege of Madrigal

本关任务：过桥杀敌，穿进树林，引诱敌军主力（捷鬼）往桥头这边来。其间得挡住人肉炸弹的攻势。

任务提示：弓箭手要懂得编组，因为人肉炸弹会从四面八方包围过来。

第四关 Homecoming

本关任务：从教堂找到天书后带出战场。



任务提示: 拿到天书后在教堂激战，可以利用教堂地面尚未引爆的“连锁引爆”。

第五关 Flight From Convenant

本关任务: 带着天书逃出城外并离开战场。

任务提示: 出了城外要绕路而行，走中央的路会遭遇大批刀修罗。

第六关 Force Ten From Stoneheim

本关任务: 找到 World Knot(相当于时空转换仪)，并摧毁其中一角，不让敌人利用其运兵。

任务提示: 在 World Knot 一角，集中醉侏儒的连锁引爆专用手榴弹，要有好几个人的分量才炸得掉。

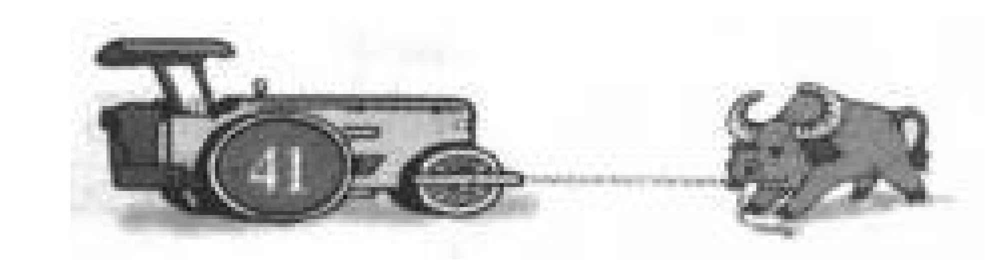
第七关 Bagrada

本关任务: 带领部队前往山隘，并解决掉初登场的洞穴巨人。

任务提示: 打到尾盘会有我方援军出现，洞穴巨人并不好对付。

第八关 Challenge Stage

本关任务: 离魂客会有好几波的攻势，挡住每一波后本关任务完成。



任务提示：大波攻势用醉侏儒的连锁引爆，小波攻势用狂人冲过去砍。左下方有一大堆手榴弹可以补充。

第九关 The Five Champions

本关任务：五位精锐部队要完成救出人类盟军总司令 Arlic 的重大任务。

任务提示：狂人两位、醉侏儒、弓箭手和游侠，每个人都是该兵种的精锐英雄，攻击速度威力都比平常更大。

第十关 Out of The Barrier

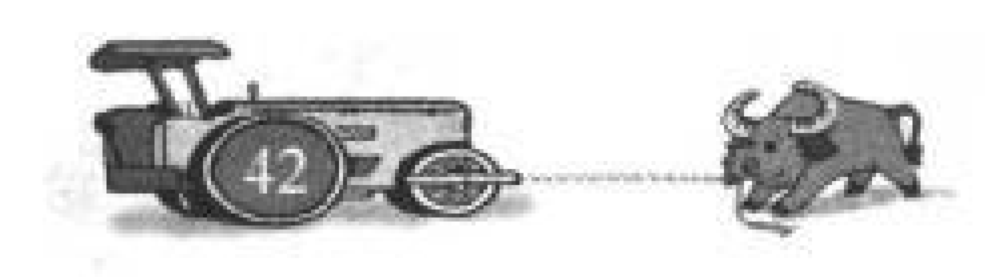
本关任务：依然是五壮士的任务关，保护 Arlic 逃出战场。注意，本关可找到魔法武器——石化箭，弓箭手可用它。

任务提示：除好好利用石化箭外，最后挡在出口的大群敌人不要急着攻，Arlic 会使用绝招歼灭他们。

第十一关 Sil Vermines

本关任务：跟着游侠走，躲过敌人，拿到杀神 The Watcher 的断臂，并带领部队穿过地图西北方的坟墓逃走。

任务提示：雷魅、闪电的巫婆，虽然可怕，但





逃不过弓箭手的弓箭。

第十二关 Shadow of The Mountain

本关任务：死守山上，不让敌人攻下。注意，这关敌人部队中有许多我方叛军。

任务提示：叛军的醉侏儒最危险，优先解决他们。

第十三关 Seven Gates

本关任务：在四处逃逸又互相残杀的敌军中找到受伤的影煞，解决他。

任务提示：在很多关岔口会遇到两路敌人，不妨撤退，因为敌人会自相残杀。

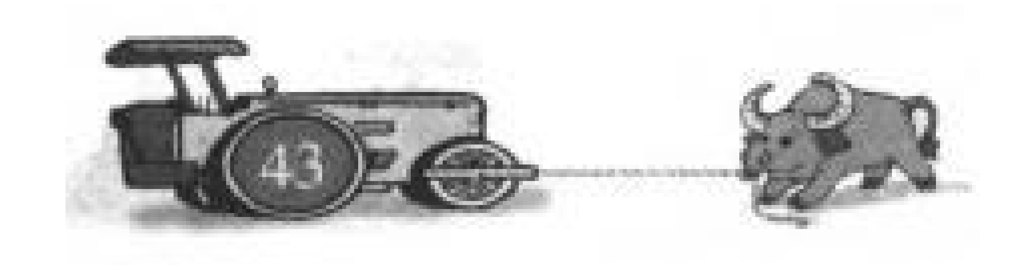
第十四关 Forest Heart

本关任务：你有三个超强的森林巨人可以用。在他们的帮助下，杀掉四位洞穴巨人首领，收复森林。

任务提示：虽然洞穴巨人有四个，而你只有三个森林巨人，但一次只出现一个洞穴巨人，所以，三个森林巨人要放在最前线。

第十五关 Heart of The Stone

本关任务：你的部队被困在 Tain（相当于《西



游记》紫金红葫芦的法宝)里，你得想一个方法逃出去。

任务提示: 解决所有蜘蛛后，每个角落的柱子都要站一个部队，地图中央的桥才会连接。穿过桥，逃出，就可过关。

第十六关 The Smiths of Muirthemne

本关任务: 杀掉那些蜘蛛，收集宝石后，利用中间的门逃出去。

任务提示: 电柱的能量一次只会集中在一根上。派一个手下去一根柱子牵制能量，你的部队就可从其他没电力的柱子逃出去了。

第十七关 The Sons of Myrgard

本关任务: 只要不招惹敌人，路探就不会被发现。找个空旷地方投信号弹，汇合空降的醉侏儒消灭所有敌人。

任务提示: 醉侏儒路探不被发现的诀窍就是走走停停。当捷鬼头歪一边时，表示他注意到你了。

第十八关 A Long Awaited Party

本关任务: 有一位神箭英雄死在地图的北方，带领部队取回他的雷霆神弓，回到南方来。

任务提示: 雷霆之弓的雷电威力和射程都比雷





魅的远，要善用。注意，拿到魔弓那一刻，会出现大批尸奴偷袭你。

第十九关 The Road North

本关任务：死守山头到最后。

任务提示：醉侏儒分两队制高点投手榴弹。战役中盘，出现一大群离魂客。

第二十关 Across the Gjol

本关任务：杀神的The Watcher暂时被石化了，借这个机会找到石化了的The Watcher并除掉他。

任务提示：本关会有两个影煞和许多狡猾的捷鬼，对付影煞时，最好一次三个狂人冲上去，以弧形阵围攻，这样，影煞就不会使用Dispersal Dream了。

第二十一关 River of Blood

本关任务：穿过敌人的大军，来到血河边，并取得桥的控制权。

任务提示：挡路的枝干用醉侏儒的连锁引爆爆破，之后，走到最右，再往上绕到血河畔。中途敌人不少，但这可能是敌人最弱的一条路。





第二十二关 Pools of Iron

本关任务：移动 Arlic 到 World Knot，传送我方军队过来。往西穿过河流去和 Balor 决战。

任务提示：虽然 Arlic 的 Dispersal Dream 可解决四队的刀修罗，但两位洞穴巨人会让你牺牲一些狂人。

第二十三关 The Last Battle

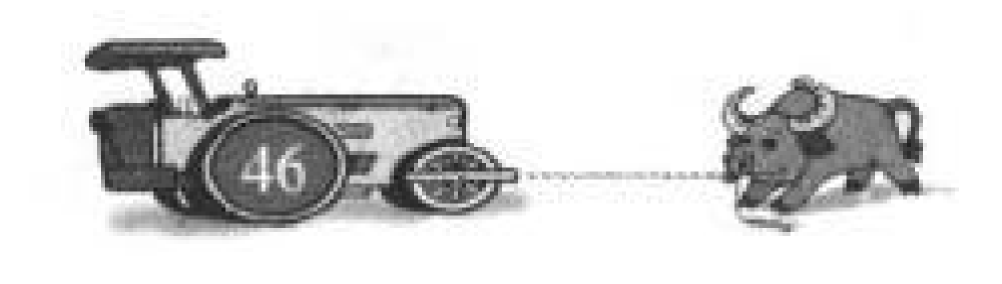
本关任务：大军跟随 Arlic，找一个机会杀掉杀神大魔头 Balor。

任务提示：中间有一幕，雷魅们会不断以闪电攻击 Arlic，这时候，赶快让狂人从侧边冲上去砍死他们。

第二十四关 The Great Devoid

本关任务：想办法把 Balor 的头丢进一个火山口似的大坑，使他永世不得超生。

任务提示：把守坑口的 Balor 部下 Soulblighter 奇强无比，带 Balor 头的醉侏儒不妨绕到坑口另一端，让狂人们进攻 Soulblighter 纠缠他，而醉侏儒趁机冲到坑口扔进 Balor 的头。



浮士德 Faust

1. Episode One: A Crime for Two.

1.1.从厨房水槽拿滤网。

1.2.打开暖炉，然后在你右手边拿灰铲。

1.3.使用灰铲，铲起里头的三团灰。

1.4.拿起滤网并将灰置于内。

1.5.摇晃灰铲并重复 1.4 的动作,直至找到一颗牙齿。

1.6.从火炉上拿取钥匙，前往床边。

1.7.由床下化妆盒拿取钥匙。

1.8.使用两把钥匙开启衣柜。

1.9.将衣服移至左右两侧以露出保险柜。

1.10.旋转保险箱扭至 512(Lilly and Jodie 的负债总数)。

1.11.取走彩券。

1.12.打开马桶冲水槽盖并且拿走小刀。

1.13.享受幽灵火车之旅吧!

1.14.至凉亭(触碰门口骷颅口中卷轴),在凉亭,推地板上的握柄(在你下方,介于南边与西南边交界点)。

1.15.转至 East 的方向并拿取 Theodore 置于柱





子中的笔记本。

2. Episode Two:The Alchemist and The Genie (Ultra Short Cut Walkthrough)

2.1. 进入屋内并走上左侧楼梯，在图书馆内拿取《Code》这本书(中间书柜第三格中间)。

2.2. 由其上方拿取置物台的钥匙。

2.3. 打开置物台。

2.4. 拿取所有抽屉内全部的物品。注意：要开全右下角的抽屉，必须先开左下角抽屉。

2.5. 拿取桌子抽屉内的物品。

2.6. 在卧室内触碰地球仪上的密码旋钮。

2.7. 转成0606 1944 79030 (Normally You Have To Find The Code By Yourself)。

2.8. 拿走地球仪内的信件。

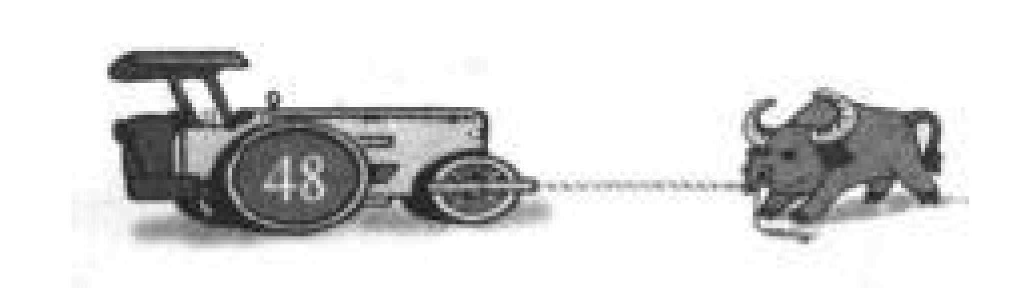
2.9. 以拆信刀打开信件(插入后，向下移动以免伤及邮件)。

2.10. 回到图书馆，并在置物台下方的破碎雕像使用雕像人头，听取三个录音带卷。

2.11. 到壁炉前按压鼓风箱。

2.12. 到壁炉内密室打开并拿取其中所有物品。

2.13. 拿火炉左侧的铲子。





2.14. 到户外水井旁,将 handle 插入转把中。

2.15. 拿取青蛙口中物品。

2.16. 到森林中找到大石。

2.17. 触压石头并在该点使用铲子，拿走所有的物品。

2.18. 向左上转,枝芽间有事件点,点选并在钩子上使用望远镜。

2.19. 由望远镜望出去。

2.20. 前往所见地点并拿取石缝中物品。

2.21. 回到水车轮并使用第二个 Handle 来激活水车。

2.22. 按压 Handle 以停住水车 (黑色记号后的第六个，它需要一格来停止)，观看水箱以打开秘密格子并拿取所有的物品。

2.23. 回到卧室,拿取彩色窗户正中央物品 (移动到壁画前,右手边即是)。

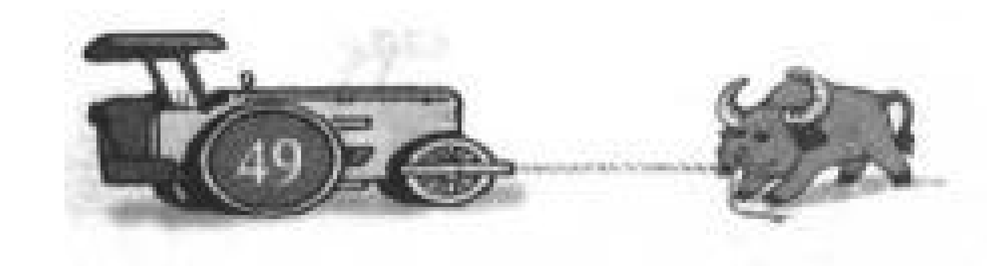
2.24. 将第二把钥匙使用于床左上方的柜子并打开它。

2.25. 拿走床抽屉中的棱镜。

2.26. 观看衣橱对面的图画并使用棱镜于战士头盔上。

2.27. 观看地球仪旁的壁画并拿走其上的火焰。

2.28. 阅读狮子口中的讯息。





2.29. 再次打开地球仪并拿走其中的瓶子。

2.30. 打开第二格衣柜并拿走鞋子。

2.31. 检查鞋跟。

2.32. 到厨房去并拿走第三格抽屉中的盐石。

2.33. 观察门对面的奇异装置。

2.34. 再观察奇异装置。

2.35. 一旦你收齐全部的物品，妖精制造器将自动运行。

2.36. 抬头对坏掉的灯使用妖精。

2.37. 拿取公园地图。

3. Episode Three: Casanova′s shadow. (quite some shortcuts here too…)

3.1. 从笔筒中取走笔和针，将壁钟转一圈。

3.2. 打开房间对侧的镜子并取走假发。

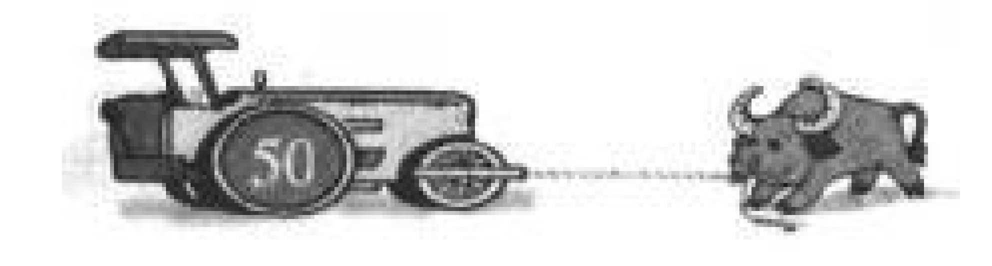
3.3. 下楼并将笔置入画中乳头内。

3.4. 将针放在床脚罗盘内。

3.5. 踩上床并将假发置于床头人偶头上，触碰把手以打开抽屉并拿走其中钥匙。

3.6. 回头由左手边美人鱼腹上的开关按起，向右依序按完，头柜下降。

3.7. 下床使用钥匙于头柜上。



3.8. 剧情动画。

3.9. 拿取幻灯片盒和放大镜。

3.10. 来到楼梯后的电灯桌并观看幻灯片。

3.11. 由镜中拿取钥匙，并用其将壁钟打开。

3.12. 将时间调整为5:30。

3.13. 拿走房间对侧镜子旁的奖状。

3.14. 下楼，打开房间后，进入入口旁密道(喇叭此时可关小声一点,有不雅的音效)。

3.15. 由墙上某张照片后拿走灯泡。

3.16. 将红灯泡装到显影器上，并将奖状置于显影器玻璃台上，打开电灯并观看契约。

3.17. 观看、拿取日记。

3.18. 观看日记上方墙壁的照片,剧情动画。

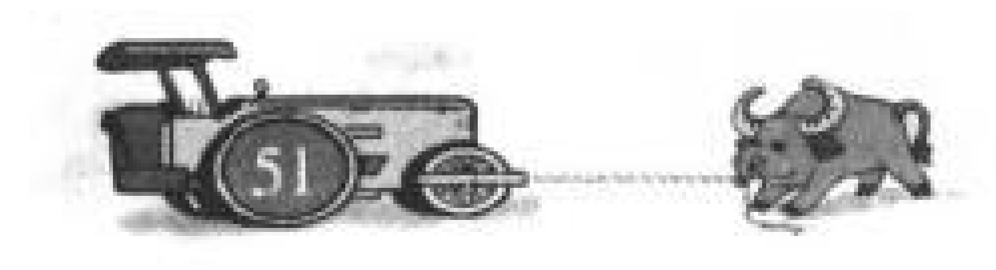
3.19. 在地底,触按门左侧以进入。

3.20. 拉壁橱内的小摇锤至它的最左边，然后放开它。

4. Episode Four: The Phantom Lover. (same thing, you should play it. This is a shortcut)

4.1. 在楼梯顶阶使用妖精。

4.2. 由左侧楼梯登上，并自垃圾桶内拿取孔雀



羽毛。

4.3. 进入门内，由滚动条上拿取硬和软的皮革。

4.4. 于压花器上使用软皮革。

4.5. 于针断器上使用硬皮革，并拿走小片皮革。

4.6. 拿走门旁鞋柜抽屉内物品。

4.7. 将软皮革碎片用于裁缝机上,再将鞋跟框及网状框置于其上,拿走面具。

4.8. 将羽毛置于连身姊妹身上,将硬皮革小片置于兽皮男身上。

4.9. 上楼，自织布内拿走小银月。

4.10. 下楼，在浴室中由抽屉内拿取软布及丝巾(程序似乎有Bug,可在擦手巾附近的墙壁移动鼠标搜寻)。

4.11. 到楼梯下的厨房，由柜子中拿取面粉。

4.12. 到外头去将面粉倒于空球体内，近观球体显现出文字。

4.13. 回到厨房，将小银月装置于时钟内。

4.14. 到镜室内(使用小银月穿过时钟)，在右手边密码台上输入密码后,于四季中捡拾温室内植物叶片。

4.15. 剧情后，只能在春季离开温室。



4.16. 开始计时 15 分钟。

4.17. 回到厨房,拔开玻璃烧瓶软木塞。

4.18. 将植物置入。

4.19. 放软木塞。

4.20. 使用火柴点燃酒精灯四次。拿取混和汁液。

4.21. 将面具置于铸模内,放上软布,倒上汁液,再放上丝巾,拿取面具。

4.22. 将面具置于 Frank 人偶上。

4.23. 上楼至内室中,点燃俄式模型房屋下的蜡烛。

4.24. 当小天使出现时吹熄蜡烛。

4.25. 拿走天使头上光环。

4.26. 到户外,将球体旁转轴上的钉子移除,转动转轴，拿取球体转轴间架子上的物品。

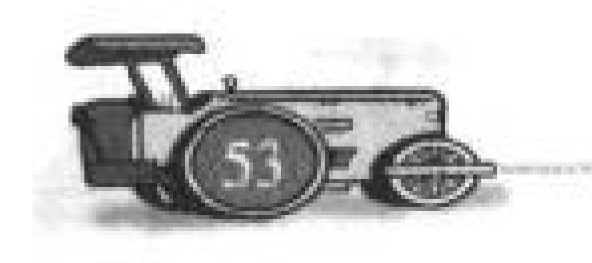
4.27. 在图书馆里,上楼右转后，一个书架上可排列书,将其书名开头排成“I Theodore Lost Hope In 1917 And Signed A Contract With Mephisto”。

5. Episode Five: Tigerhood (Same Thing)

5.1. 打开橱柜门。

5.2. 由左而右依顺序按压瓶子上的软木塞31233。

5.3. 拿取钥匙并按压瓶子,看完动画后到床上拿




老鼠。

5.4. 到卫生间。

5.5. 拿取脸盆旁的轮盘。

5.6. 将轮盘置于中央台桌上。

5.7. 按19、0、任何黑色、7、任何红色的顺序转动轮盘,转到指定位置，按上方小菱形。

5.8. 自秘密抽屉拿取鞭子及影片转盘。

5.9. 打开大箱子拿取杆子。

5.10. 点选床边小桌子。

5.11. 接上电线,对发电机滚轮使用老鼠。

5.12. 对老鼠使用鞭子。

5.13. 到床上去移开照片,用钥匙打开锁。

5.14. 播放影片。

5.15. 看动画。

5.16. 将插杆插至可翻转板子旁的枢纽内。

5.17. 拨动插杆，用鞭子打击目标(除了 Kalinka)。

(Second Part)

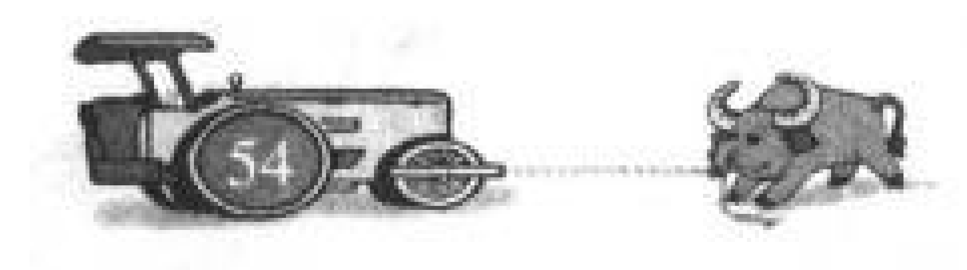
5.18. 到旋转木马台拿走木马嘴环。

5.19. 到售票亭,将嘴环当保险丝用,拉动开关。

5.20. 进入木马台中密门。

5.21. 下楼。

5.22. 由入口处右手边肋骨中捡取项链。



5.23. 用皮鞭指挥两只老虎跳至中央平台(一下一只跳在一边，两下两只同时跳,但不会往正中央跳)。

5.24. 背对门往左下方草堆中点选传单,看动画。

5.25. 至售票亭点选入场券 Pick The Ticket and Enter The Projection Room。

5.26. 进入放映室,拿取胶卷轮并置于放映机上,看动画。

5.27. 离开放映室。

6. Episode Six: A Three Feet Tall Robin Hood (and again)

6.1. 将精灵用于拳击机上，然后，将精灵用于开启的门上。

6.2. 将脚踏车链子挂上并点选它。

6.3. 在数字轮上键入 11193。

6.4. 将中间左边的木桶塞子拔下。

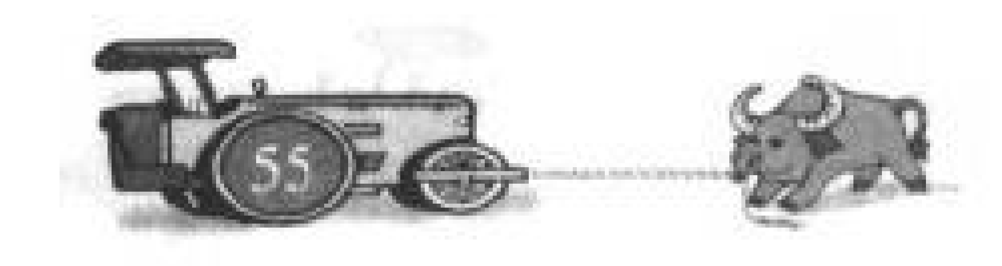
6.5. 将木桶塞子置于下排中间木桶。

6.6. 打开医药柜，然后点选烧瓶。

6.7. 接起电话。

6.8. 离开孤儿院。

6.9. 捡起瓶子或桶子和一些旧报纸或木片。



6.10. 以罐子或桶子装糖浆,将其置于锅炉顶上的炉子内。

6.11. 以旧报纸或木片将锅炉点燃即可造出威士忌。

6.12. 上楼，并用瓶子在洗澡水龙头下装满威士忌。

6.13. 将整瓶威士忌交给 Mr · Nitty。

6.14. 玩牌，输了的话给他彩券再玩一次。

7. Episode Seven: Gisele's Masterpiece.

7.1. 调查澡盆中塞子，得到钥匙。

7.2. 用钥匙打开澡盆上方小门。

7.3. 调整齿轮到 550kg，下楼。

7.4. 捡起娃娃口袋的钥匙。

7.5. 捡起枕头下的汤匙。

7.6. 捡起积木。

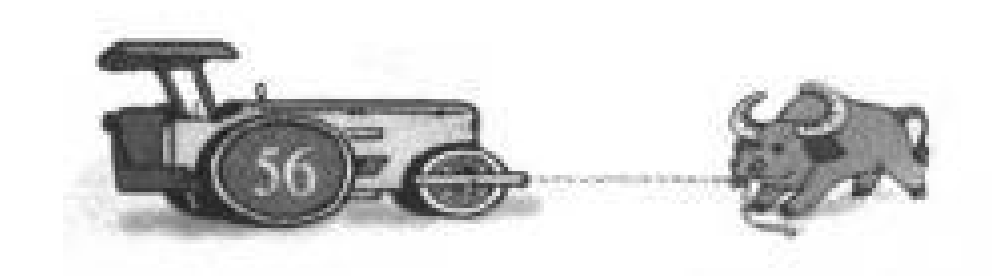
7.7. 捡起床边地上的泰迪熊。

7.8. 用钥匙打开冰箱。

7.9. 打开冷冻柜并拿取冰冻的纸。

7.10. 将积木正确放置于冰箱门边瓶子下,在听到声音后打开上方小置物柜。

7.11. 拿取铁链,离开冰箱画面，将其挂在上方钩子上。



7.12. 到炉子边将冰块置于锅中，转开瓦斯并以火柴点火。

7.13. 当冰块完全融化，将炉火关掉并读取纸片。

7.14. 将泰迪熊置于机关上，点选熊背后的齿轮(光标会改变)。

7.15. 下密道，于分岔口依左、左、右的顺序走至 Frank 的房间。

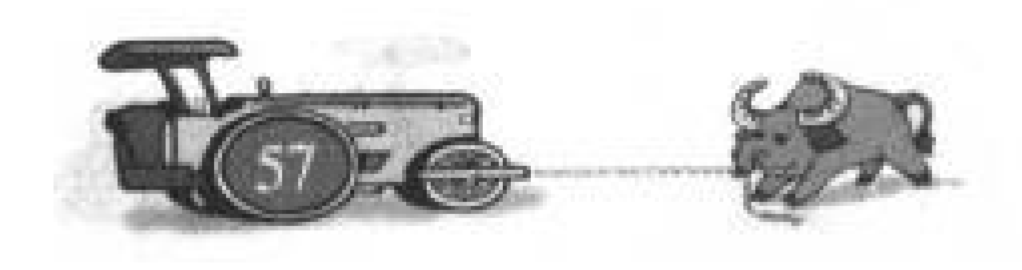
7.16. 找到墙上画后的乌龟并打开它。

7.17. 在用具柜的小抽屉里找到纸片。

7.18. 点选左手边墨水瓶，将纸片置于空白处。将纸片排列正确，在读完诗后，再点选纸片一次。

7.19. 在售票亭架上拿取名信片，观察亭面，将它们排列成正确关卡顺序(在这之前可先记录)。

7.20. 用笔点契约为结局一，用笔点领带为结局二。





巡弋战将

Act 1 第一章

回收钍元素矿（Salvage Thorium）

1. 朝Hud屏幕上所指示的任务指针（画面上淡蓝色的菱形指针）前进，航行到执行任务的地点。

2. 朝钍元素矿石射击，将它打成比较小的碎块。

3. 把潜艇停在矿石上方，货物回收系统(Object Retrieval System，简称ORS系统）会自动将矿石吸入潜艇内。

4.打开游戏地图，在矿石的回收点(Drop Point)上设置一个路径指针。

5. 跟随Hud屏幕上的路径指针(白色的菱形指针)航行到钍元素矿的回收站。

6.航行到回收站上方，激活货物回收系统(ORS)，把矿石放出(当你可执行此动作时，ORS图标会变成绿色)。

7. 回到第一个步骤重复执行，直到回收钍元素的时间结束。





调查海底渔场（Investigate Fish Farm）

1. 航向任务指针所指示的地点。

2. 利用潜艇上的目标分析仪(Object Anal yser，简称OA)，找出杀死鱼群的放射线物质。

3. 回到海底城更新潜艇配备，装上磁力钩爪(Magnetic Grappling Hook、简称MGH)与集鱼器(Attractortron)。

4. 航行回海底渔场，使用磁力钩爪将辐射岩块抓住，然后拖离海底农场。

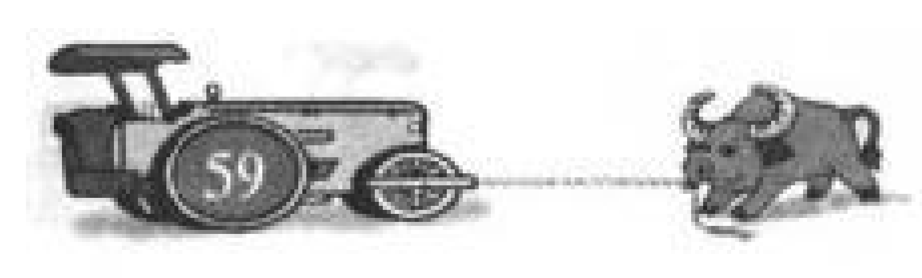
5. 开火，将辐射岩块打爆，再利用收集钍元素的同样方法，用货物回收系统把辐射岩块的碎屑收集起来。

6. 回到海底城更新潜艇配备，装上磁力钩爪与集鱼器。

7. 找出一条雄大黄鱼(Male Yellowfish 海底城四号门北边就有)，使用麻醉标（Stun Dart）将它麻痹。

8. 使用磁力钩爪将被麻痹的雄鱼抓住，将它拖回海底渔场。途中，黄鱼若醒了，用麻醉标将它再次击晕。

9. 找出雌性大黄鱼的鱼群(Female Yellow Fish，渔场的东北方，地图上绿色的区域)，如果你还是找不到，迪夫（Deav）过几分钟后会主动跟你联



络，告诉你哪里可找到雌性大黄鱼的鱼群。

10. 激活集鱼器，让雌性大黄鱼的鱼群跟着你的潜艇跑，然后，带着鱼群开回海底渔场。重复以上的步骤，直到莱恩将军觉得满意为止。

回收货柜（Retrieve Crate）

1. 航向任务指针所指示的地点。

2. 找出货柜的所在地点(雷达上的白色光点)。

3. 摧毁附近的海影族（Shadowkin）敌人。

4. 使用磁力钩爪抓住货柜，然后，把它拖回到海底城市的回收站，将它放开。

5. 准备回到海底城，接受下一场任务的演示文稿。

海沙矿之战（Attack at Sand Mine）

1. 航向任务指针所指示的地点。

2. 摧毁所有的海影族敌人(追踪鱼雷是最好的关键武器)。

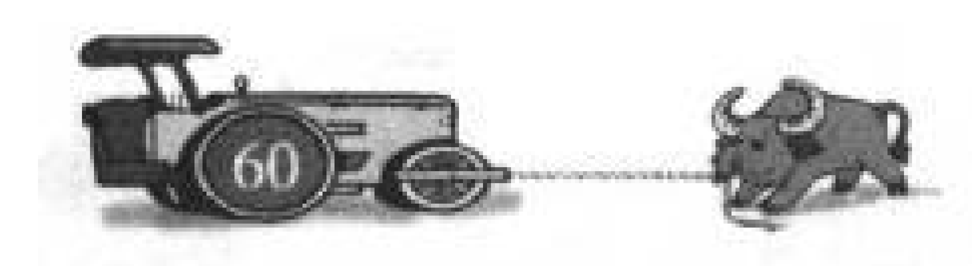
3. 如果需要的话，返回基地维修船壳与护盾。

老敌人（An Old Adversary）

1. 航向任务指针所指示的地点。

2. 杀死所有正在攻击矿坑的水母（Jellyfish)。

3. 调查水母所出现的洞(迪夫会告诉你执行这



项任务，新的任务指针会被自动放到洞口上)。

4. 尽可能潜得越深越好，但是，请小心注意深度计的读数。

5. 等接到通知后，返回海底城，准备接受下一场任务的演示文稿。

护卫任务（Escort Carrier）

1. 随时随地紧紧地靠在货船的四周，护送它航行到油矿。

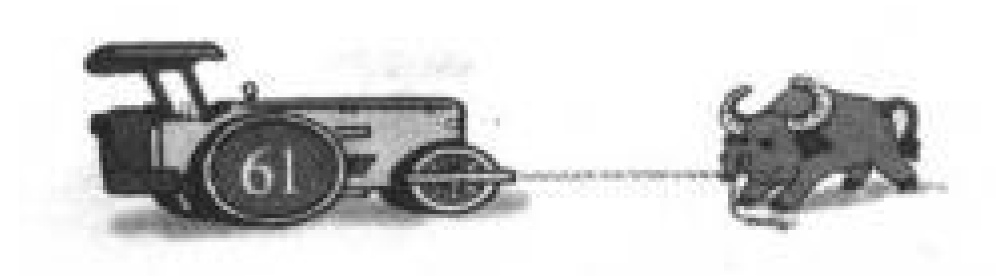
2. 击退所有的敌人(最好在进行第三个步骤之前击毁所有的敌人)。

3. 使用磁力钩爪，把炮塔（Turret）拖到指定的位置（任务指针会告诉你)。注意：如果货船在到达油矿之前就被摧毁了，炮塔会自动掉出来。所以，你得拖行比较远的距离，但是，迪夫与蕾兹（Razz）应该会一起过来帮助你。

4. 等到所有的炮塔都安装定位，并且激活之后，将军会要求你返航回海底城。潜艇的护盾会获得充分的维修，并且为你装上新的信号弹(Flare)。

震波来源（Seismic Base）

1. 航向任务指针所指示的地点(利用信号弹的亮光来照亮黑暗的洞窟)。



2. 杀死基地附近的所有海蜘蛛（Sea Spider），但是，不要打中震波传感器（Seismic Sensors）。

3. 等到所有的海蜘蛛都被杀光之后，迪夫就会把被堵住的洞口炸开。

4. 回到海床之上。

布置炮塔（Place Turrets）

1. 航向任务指针所指示的地点。

2. 利用雷达或者地图找出炮塔（以淡蓝色的光点表示）。

3. 利用磁力钩爪把全部三个炮塔摆到正确的位置（淡蓝色的任务指针会显示正确的位置）。

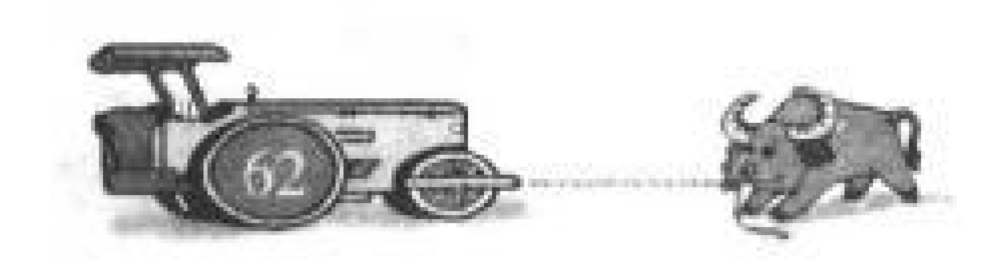
4. 击退所有的敌人，保持在矿坑的边缘地区与海影族作战，并且让已经激活的炮塔帮助你解决对手。

5. 在前往钍元素矿坑之前，请先确定金属矿坑附近的炮塔已经都布置好了。

6. 航向任务指针所指示的地点，到达钍元素矿的矿坑。

7. 同样地，利用磁力钩爪把所有的三个炮塔都布置好。

8. 等接收到命令之后，再返回海底城。





保卫母舰(Attack on Mothership)

1. 航向任务指针所指示的地点。

2. 摧毁所有的海影族敌人(有必要的话，可以回到基地补充护盾与弹药)。

3. 等接收到新的命令之后，再返回海底城，准备接受下一场任务的演示文稿。

Act 2 第二章

解救搁浅的潜艇（Rescue stranded subs）

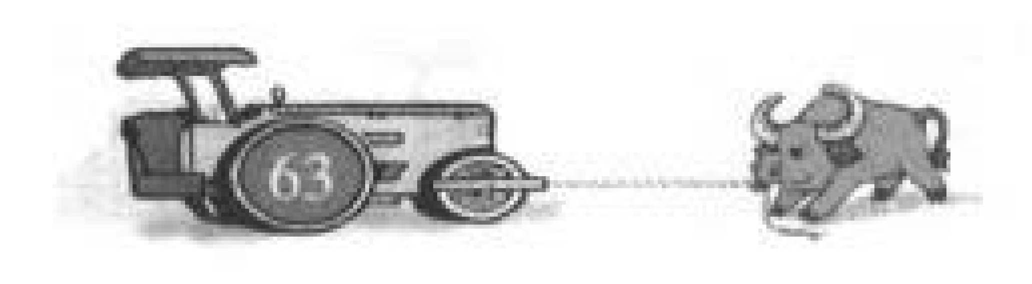
1. 为了解救所有的三艘潜艇,你必须要使用海底的高速隧道（Transport Tube，出现在开始这一关之前的过场动画），以便快速前往海底城的西边。在海底城最西边的地方，航行到海沟的外缘。

2. 打开地图，找出民航潜艇的位置(最靠近城市的海沟中)，设置一个导航点，帮助自己找到它。

3. 使用磁力钩爪把潜艇旁的岩石拖开，一旦所有岩石都被清掉，搁浅的潜艇就会自动激活引擎，开回海底城。

4. 打开地图找第二艘民航潜艇(同样在城市附近的海沟)，设置一个导航点，协助自己找到潜艇。

5. 利用同样的方法，用磁力钩爪把埋住潜艇的岩石拖开。一旦清除完毕，潜艇就会自动航行回海



底城市。

6. 打开地图，找出Boady号的所在位置，然后，设置一个导航点来协助自己找到潜艇。

7. 使用磁力钩爪把Boady号拖出来，然后，拖着它一路航行回到海底城的回收站。

8. 如果有海影族的敌人出现，先放掉Boady号，优先把攻击者清除掉。

9. 等到海影族的挡路敌人被摧毁之后，再使用磁力钩爪，把Boady号拖回海底城的回收站。

炸开入口（Open Entrance）

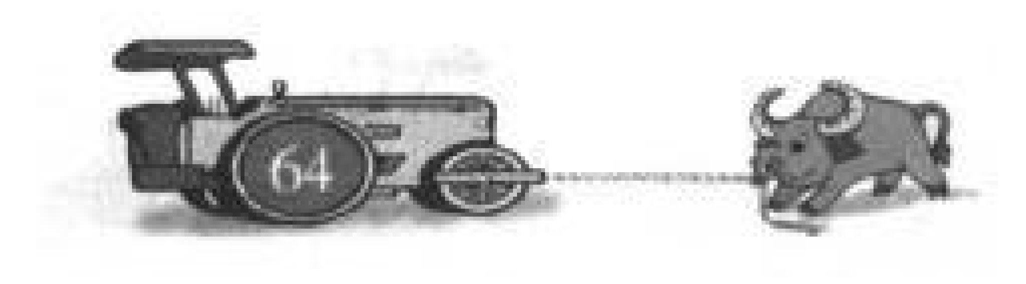
1. 接到新的任务指示之后，返回到海底城的基地。新的装备高能引爆装置（Detonation charges）会自动装到你的潜艇上。

2. 离开基地，航向任务指针所指示的地点。

3. 发射高能引爆装置到大岩块上，潜艇上的计算机会自动分析出四个目标瞄准点。当你正确地将引爆装置打到目标上的时候，目标区域就会变成绿色。

4. 等所有引爆装置都安好后，使用工具激活按钮来引爆（必须要在武器选单中先选好引爆装置才可激活它）。

5. 进入新炸开的信道。





海底浅墓 (Shallow Grave)

1. 探索这块区域，持续朝东边方向前进，探勘自动产生的地图。

2. 等到海影族的敌人出现之后，开始一路逃回到海底城外的区域。敌人会一直追着你。

追击者 (Pursuers)

1. 在蕾兹的帮助之下，把追击你的海影族敌人一一消灭掉。

2. 等接到新的命令之后，回到海底城的基地维修你的战斗潜艇。

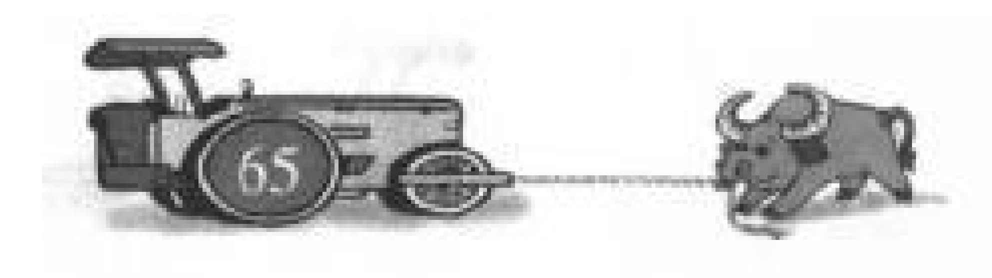
改良震动侦测 (Improve Quake Detection)

1. 回到海底城的基地，重新填装新的高能引爆装置（需要三发）。

2. 航向任务指针所指示的地方，利用信号弹的亮光协助在黑暗的隧道里航行。底下的几个步骤不必依照次序完成。

3. 从震源的上方回收震波侦测器。

4. 使用磁力钩爪把侦测器拖到被堵住的信道，任务指针会告诉你正确的方位。



5. 利用高能引爆装置把堵住信道的大岩石炸碎，潜艇上的计算机会自动找出三个要安置炸药的瞄准点。

6. 进入新炸开的洞穴，把侦测器拖行到任务指针所指示的地点。

7. 搜索整个洞窟，利用潜艇上的目标分析仪来找出教授所告诉你的生命来源。注意，这个洞穴的温度相当高，你要随时注意你的护盾状态。

8. 使用磁力钩爪取下一株洞穴里的奇怪植物（在洞穴的西南角落），并且将它拖回海底都市的回收站。

9. 当你收到新的任务指示之后，回到基地准备接受新的任务演示文稿。

穆沙水母怪（Mutha Jelly）

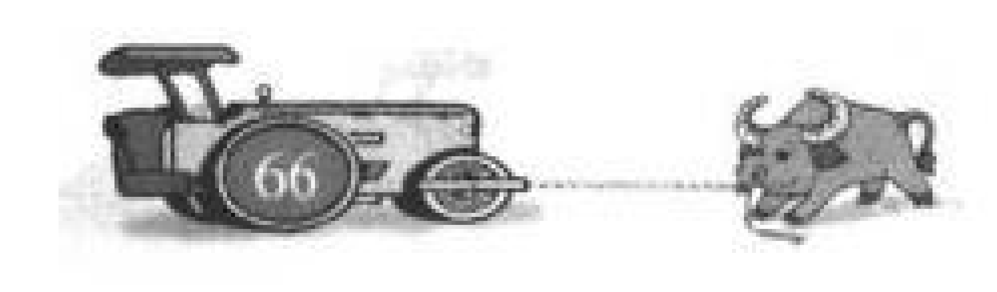
1. 航向任务指针所指示的地点。

2. 潜入隧道之中，航行到你先前因为深度限制而无法进去的那个隧道。

3. 与穆沙水母怪展开殊死搏斗（沙诺夫散弹炮是对付它的最佳武器）。

4. 一面消灭出现的水母，一面瞄准穆沙水母怪身上的四个生殖管囊。

5. 等到四个生殖管囊都被破坏之后，穆沙水母



的头就会开始一伸一缩，暴露出脆弱的颈部薄膜组织，这里就是它的弱点。攻击的时候，小心它所发射的快速小水母。

6. 将水母魔王打败之后，从洞穴顶端的隧道逃开。

水母怪攻击（Jellies Attack）

1. 打开游戏地图，设置自己的导航点，协助自己航向两个列出来的矿坑。

2. 消灭所有逃脱的水母怪，确定把六只全部都杀掉。

3. 航向第二座矿坑（有必要的话同样可以设置导航点）。

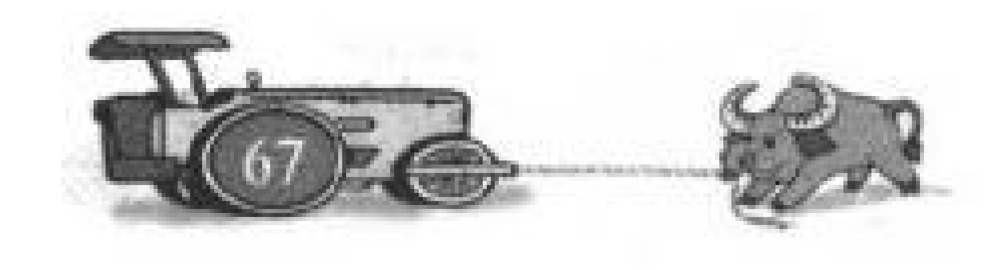
4. 清除第二座矿坑附近所有的水母怪，确定你把六只全部都消灭掉。

5. 等接到命令之后，航行返回海底城市。

6. 响应紧急讯号的要求，根据任务指针航向指定的地点。

7. 摧毁所有的海影族敌人。

8. 等接受到新的命令之后，返回到海底城的基地，准备接受新的任务演示文稿。





Act 3 第三章

测试新型高速推进器

(Test the B.U.R.S.T. Drive)

1. 跟随任务指针航行，穿过每一道环。只要你一穿过现在的测试环，任务指针就会自动移到下一个。

2. 在开上跳板之前，从辅助配备选单中激活高速推进器（B.U.R.S.T. Drive），惟有如此，你才能跳起来穿过浮在上方的环，要小心时间的掌握。

3. 在水中航行的时候，激活高速推进器以获得更快的加速速度。

攻击行动（Attack）

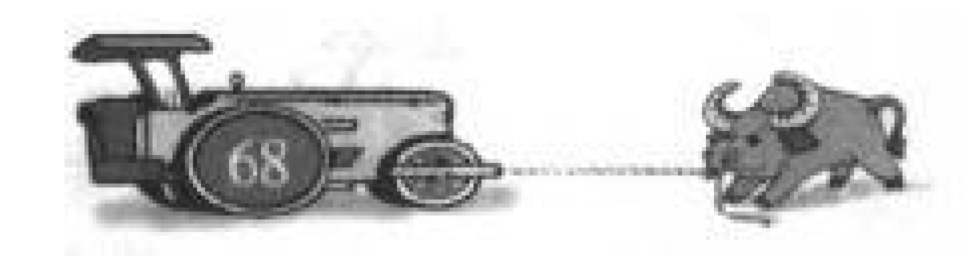
1. 航向任务指针所指示的地点，利用高速推进器来更快地到达该处。

2. 找出并且摧毁所有的敌人（在他们攻击完油矿之后，敌人会向北移动，准备攻击金属矿。如果两座矿坑都遭到敌人摧毁，游戏便会就此结束）。

3. 一旦所有的敌人都被消灭之后，回到海底城的基地，维修潜艇所受到的伤害。

实战测试（The Real Test）

1. 航向任务指针所指示的地点，进入岩池区





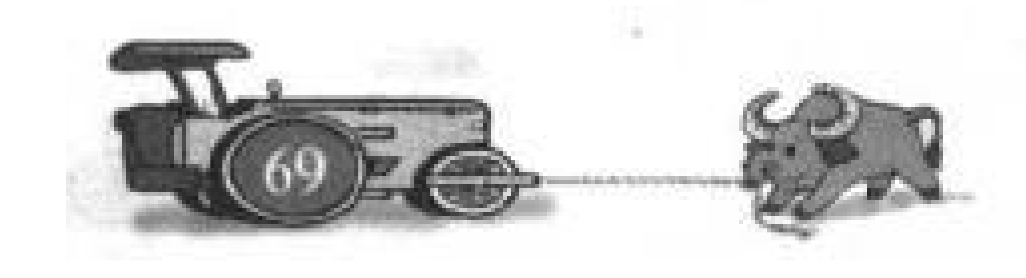
(Rock Pools Landscape)。

2. 航向任务指针指示的地点，找出迪夫和跳板的所在位置。利用高速加速装置，冲向跳板，跳到更高的水池。

3. 一层层奋战上去，解决沿途挡路的所有敌人。

4. 与魔王 Mutha Pondskater 展开决战。

5. 她的第一种攻击方式是对你喷出水晶碎片，利用侧向平移来躲开攻击。接着，她会直直地向你冲过来，并且用下颚的尖刺攻击你。同样的，只要时机抓准平移开就可以躲过她的攻击。接着，她会滑行回到她原本的位置，而这也正是你攻击的最佳时机，瞄准她躯体底下的两个橘色囊状组织进行攻击。她会一边后退，一边释放出幼虫来攻击你，这些幼虫会缓缓游向你，并且噬咬你潜艇的船壳，所以，得赶紧将它们消灭掉。魔王会重复上述的攻击模式，直到她的两个囊状组织都被你摧毁掉。接着，她会进入下一阶段的攻击模式，跃上空中，吐出一连串的水晶弹攻击你。你只要集中注意力，躲开她的子弹攻击，然后，朝她的身体任何部位用力开火就可以。不断地攻击她，直到她撑不住被你杀死为止。



6. 打死魔王之后，穿过瀑布,可以在里头找到一大堆的水晶。

7. 响应迪夫的求救讯号，从水池边跳到下一层，一路回到最底下原来跳板所在的聚集地点。然后,找出迪夫。

8. 等接到上级的指示之后，航行回到海底城附近的水域。

落石危机（Falling Rocks）

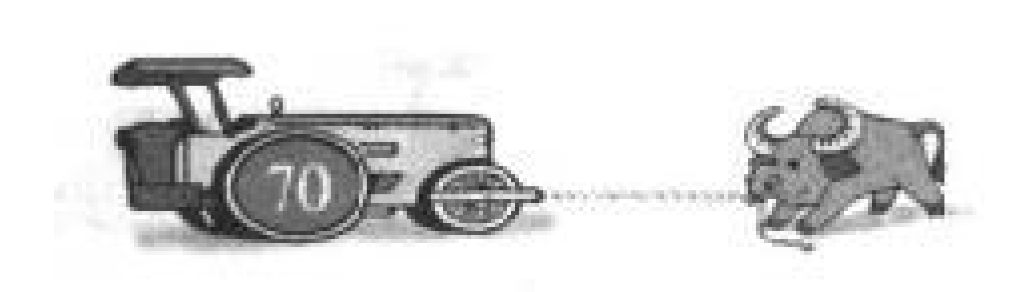
1. 从岩池区返航之后，你将可以遥控操作海底油矿的炮塔。

2. 操纵炮塔，把滚向矿场各种设施的所有火山岩石通通打碎。矿场设施的护盾就显示在画面标示的下面，而整个的矿场营运效率也同样显示在下头。如果矿场遭受到太严重的破坏，你的任务就会失败。

3. 一旦海底火山的喷发结束之后，游戏操控就会回到你的潜艇。接收到上级的指示之后，回到海底城市的基地，准备接受下一场任务的演示文稿。

潜下海沟（To the Abyss）

航向任务指针所指示的地点，然后潜入海沟。





探索海沟（Explore the Abyss）

1. 探索海沟的黑暗底部。

2. 在深度600的位置，南方的墙面上有一个洞口。

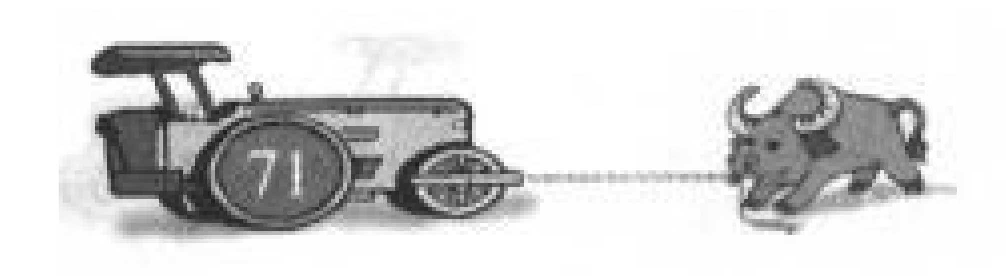
3. 穿过短短的隧道入口后，将通往一处大型的海底洞穴。北方有一处堵住的信道，而南方则是另外一个洞穴。一个蓝色的奇异有机体似乎在召唤着你，跟着它前进。

4. 蓝色有机体会把你带入第二个洞窟之中，吃掉盖住三个隧道口当中的第一个上面的海藻，然后，挡住你的出路。每个新的隧道中都有一个蓝色的神秘有机体被困在里头，由不同的可怕怪物看守着。

5. 第一个隧道的底部是由深海蜘蛛（Deep Sea Spider）所看守着，杀死全部五只会向你喷吐毒液的深海蜘蛛，释放出被囚禁在此隧道内的蓝色有机体。被你解救的蓝色有机体会补充你损失的护盾能量，跟着它回到外面的洞穴，然后，它会吃掉一层挡住信道的海藻。

6. 回到第二个洞窟，跟随着原来第一个有机体进入第二个隧道。

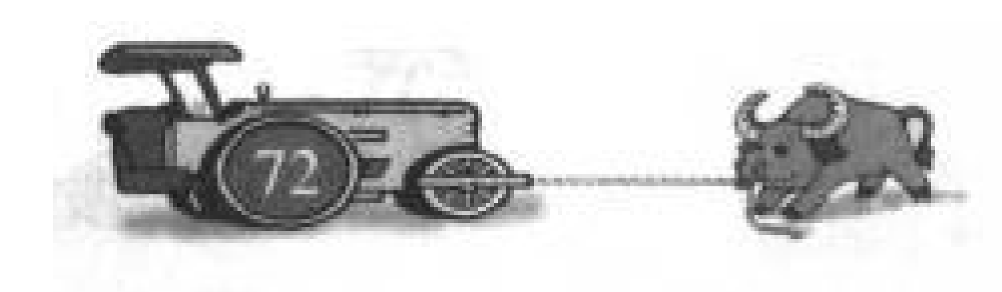
7. 第二个信道的底部是一只巨型海底电鳗的



窝。它有两种攻击方式，第一种是它身体的外部电流释放到墙壁上，反弹所产生的闪电攻击。巧妙利用上、下、左、右的平移技巧来躲过这些闪电攻击。电鳗的第二种攻击招式是张开嘴巴，用带有高压电的舌头来攻击你，同样的，在正确的时机平移开，就可以躲过它的攻击。当它张开嘴巴攻击的时候，也就是它暴露出弱点让你攻击的大好时机。趁着它张开嘴巴的时候持续攻击它，打败电鳗后可以救出第二个蓝色的神秘有机体。有机体同样会补充你受损的护盾能量，接着，再跟着它离开，回到外面的洞穴，它会帮你吃掉第二层的海藻。

8. 回到第二个洞窟，跟随着原来第一个有机体进入第三个最后的隧道。

9. 第三个隧道的底部是一只巨大海底乌贼怪。依照你位置的不同，乌贼怪会用它不同的触手来攻击你。小心注意它的触手，当它突然颤动的时候，就表示它准备要射出触手攻击你，利用平移的技巧来避开触手攻击。乌贼怪的弱点在它触手上比较靠近身体的蓝色部位，持续攻击这个地方就可以把它的触手轰掉。你必须要持续攻击，把它的四个触手通通解决掉才可以。乌贼怪的第二种攻击方式是从嘴巴里喷射出墨汁，它会追踪你的位置，所以，相当不容易躲开。当它喷出墨汁攻击你



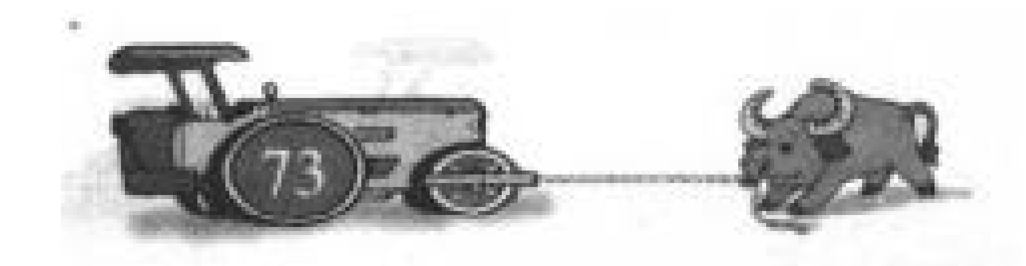
的时候，尝试以圆形的移动模式来避开它的墨汁喷吐。你必须要把它的四只触手都击毁，才能够打败这一只巨型乌贼怪。

10. 跟着第三只被你救出的蓝色有机体回到外面的洞窟，它会帮你把最后一层的海藻吃掉，让你可以通过原先被挡住无法进入的区域。

沉毁的潜艇（Crashed Sub）

开始进行任务之前，让我们先来了解遥控无人载具（英文缩写为ROV）的操作方式。当你从辅助配备的选单上激活遥控无人载具后，它会自动由潜艇的后方释放出来，并由你来遥控操纵它。接着，你就可以向驾驶一般潜艇一样，操控小型无人载具的行动。在操纵遥控无人载具的时候，按下辅助配备的使用按钮，你就可把控制权转回到你所搭乘的潜艇上。当无人载具被释放出后，用辅助配备的激活按钮（先选好ROV装置），就会把操作转到无人载具上。要回收无人载具，只要把它驾驶到潜艇的后方，当你距离够近的时候，HUD右下方的停靠指示灯就会亮起，这时候，再按下辅助配备的使用按钮，就可以把遥控无人载具回收到潜艇里头。

1. 经由潜艇北侧的船壳裂口，进入沉毁潜艇的

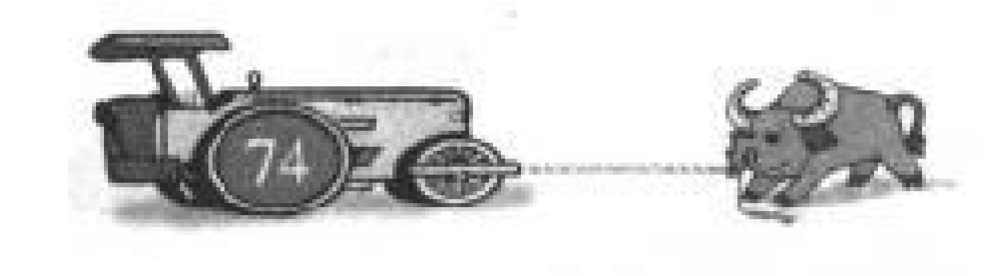


内部。

2. 进入之后，使用闪光信号弹来照亮黑暗的信道。往东边的方向前进，使用磁力钩爪来抓住墙上的拉杆。小心出现捣乱的水母，然后把拉杆往下拉，就可以把堵住的门打开。接下来继续朝东边前进。

3. 在信道的尽头，有两扇门挡住你的去路，一个在正前方，一个在你的右手边。仔细看看你前方的那扇门，它的玻璃已经有裂缝了。开枪把玻璃打碎，然后放出遥控无人载具，驾驶它穿越过玻璃窗口，再进入右下方的一处小信道。在信道的底端会分成两个岔路，选择右边的那条路，来到一处由关着的门堵住的倒塌信道。航行到墙壁边，按下墙上的黄色按钮（保持按钮在你画面的正中央）按钮会亮起绿灯打开关住的门。然后再驾驶遥控无人载具回到你的潜艇，依照先前所说的方法把它收回到潜艇内部。这段信道不久就会变得畅通。

4. 现在，回到你的潜水艇，压下墙上的按钮，打开通往南方的门。进入后，请小心信道里面的电鳗，一路往南抵达一处T形岔路，但左右两侧的门都封住了。墙上虽然有一个开关，但是，目前却没有电源动力可以激活它。仔细观察，前方的墙上就有一个小型的信道，又是ROV大展神威的时刻了。



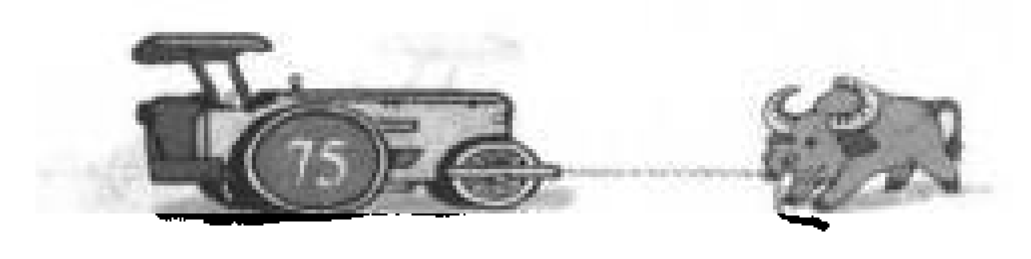
放出遥控载具，驾驶它进入小信道之内，你就可以进入门的另外一侧。压下按钮就可以打开关着的门，然后，再把无人载具收回到潜艇之内。

5. 通过刚刚打开的门，朝西边的方向前进，你将会来到一处信道，有三个动力装置，其中只有一个有整流器（Power Regulator），另外两个都没有，你得找到另外两个整流器，与三个连结在一起的开关。使用你的磁力钩爪，扳动最西边的那个拉杆，激活有整流器的那个动力装置。这会传送一部分的能量到你的潜艇上，及T形岔路的那个按钮。

6. 航向东方，回到T形岔路口，然后，压下已经接上电源的按钮。穿过打开的门，沿着右边的信道一直走到底，然后，走过左边打开的房间，接着，再穿入一处关闭的房间，小心这附近的两只电鳗。

7. 你现在的位置应该是面对着北方，处于一处崩塌的信道前（如果你在第三个步骤正确地使用遥控无人载具）。在你右边的墙壁上，有一个计算机的连接器，你潜艇上的目标分析仪会帮你指认出来。使用你的磁力钩爪接上连接器，如此一来，就可以下载地图资料到你潜艇上的计算机，同时，也可以补充你防护罩的能源，相信你一定会觉得非常的便利。

8. 回转一百八十度，往南方前进，回到先前的

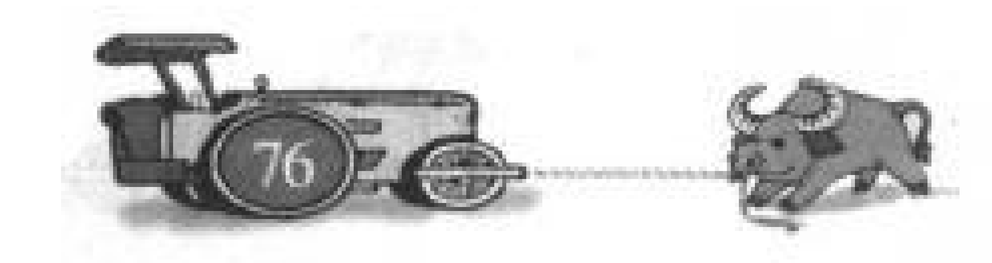


信道，然后，进入转弯处你右手边打开的房间之前。杀掉所有喷吐毒液的海蜘蛛，好让你待会儿可以安全地使用ROV。在房间的后头墙上，就在一堆箱子的后面，有一个限时的激活按钮。使用你的ROV，把它停放在按钮的旁边。把控制权转回到潜艇，离开这个房间，左转，然后面朝东方把潜艇停在关住的门前面。将控制切换到无人载具上，压下墙上的按钮，然后，再赶紧把控制切换回潜艇，前进，穿过打开的门。接着，再小心把这个房间里的喷毒海蜘蛛都杀掉。

9. 在房间的东北角落有个满是虫虱的通风口，进入后沿着信道，一直往北方前进(在某条死路的地方，你得上升高度)。如果需要，可随时打开地图，确定自己的方位，而你的目标则是位于最北边的房间。

10. 在这个房间里，有几只蜘蛛、一个计算机连接器，还有一个遗失的电源整流器。杀死所有的蜘蛛，然后，使用磁力钩爪，接上计算机连接器，来激活门上的按钮，然后，再把电源整流器拖回到之前找到的动力装置。注意，你同样得要用ROV遥控无人载具才能够按下按钮帮你打开门，离开中央的大房间。

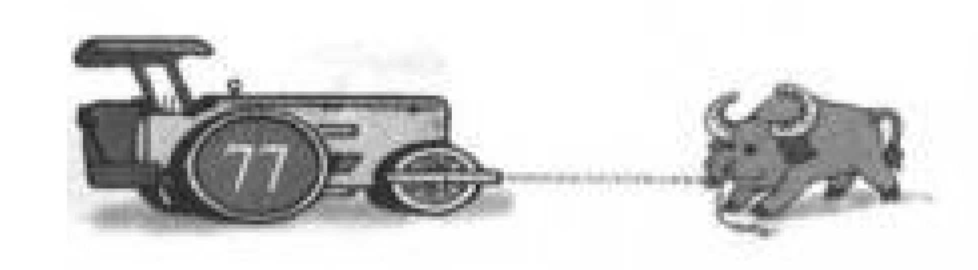
11. 把找到的电源整流器推回到先前发现的动



力装置，放到两个尖叉的中间安装好，然后，再松开你的磁力钩爪，并且拉下相对应的拉杆开关。这将会释放出更多的能源，提供给潜艇、灯光以及门的开关按钮等等的设备。现在，回到你进入通风口的那个房间，你同样得使用ROV来帮你打开门，但是，这一回进入之后，你就可以按下左边刚刚通上电源的按钮，一劳永逸地把门开着。

12. 在房间的南方是一条信道，原本被一道门挡住，但现在你已经可以透过刚刚通上电流的按钮来打开它（就在门的左边）。第二个遗失的电源整流器就在这边，而且信道里还有一个关起的门和尚未通电的按钮。使用磁力钩爪把整流器拖回去装好，然后拉下相对应的拉杆开关，如此就可以更进一步地恢复整艘潜艇的动力供给。回到刚刚找到最后一个整流器的房间，如果你还没有回收无人载具的话，也趁此机会将它回收到你的潜艇里。使用刚刚通上电源的按钮打开门，前进后，你将会看到一处崩塌的信道、一个排气孔和一个隧道。

13. 使用ROV进入小隧道，来到另一处的信道之中，在你正前方的墙上，应该有个按钮。压下按钮，这可以打开位于你左边的门，接着，再返回到你的潜艇。



14. 驾驶潜艇进入通气孔，向南边的方向前进，最后，你将来到一处信道，也就是你刚刚打开的门以及ROV停置的地方。收回无人载具，继续沿着这条信道前进，小心沿途的一些电鳗。最后，你会来到一处两扇门与一个按钮的地方，使用按钮可以打开右边的房间，在这个房间里有几只蜘蛛守护着。把它们全数解决后，使用磁力钩爪接上计算机连接器，打开另一侧的门，如此就可以进入控制室。

15. 进入控制室，然后转向东边前进，小心沿途的电鳗。在后方的墙上有个计算机连接器，使用后可以打开标号为Hold 1G、位于沉毁潜艇尾部的房间门。朝那里出发。

16. 在Hold 1G房间最东边的地方有个计算机连接器，先把附近的蜘蛛和水母杀光，然后，再使用它，打开通往下层引擎室的门，它的位置就在沉毁潜艇的最西边。

17. 进入下层的引擎室，转向西边前进，小心沿途碰见的电鳗。持续前进，直到你撞见最后方的死路墙壁，然后，再沿着信道上升到第二层。

18. 才一上第二层就会撞见一些电鳗与蜘蛛阻挡你的去路，杀掉之后转向东方前进，最后，再穿过右手边的一道半开的门。沿着信道前进，使用按



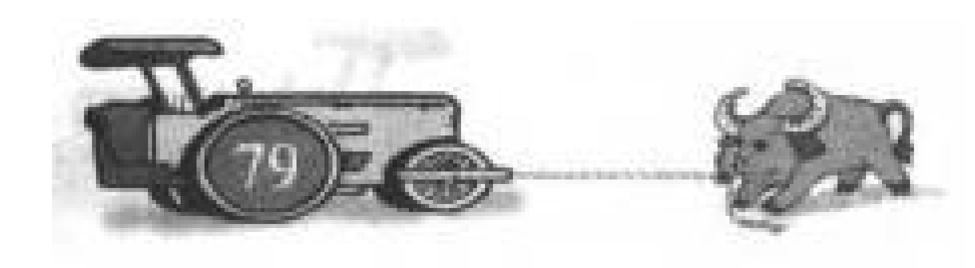


钮打开门，进入下一个房间。

19. 在你的右手边有一些裂开的油管，你得贴近地板或者是天花板，抓准停止喷油的时机赶紧通过。前进之后，再绕过走道，弯回原本的方向，在另一侧的墙壁上，有两只电鳗看守着一处拉杆开关。拉下这个拉杆，可以打开房间另外一端的门，打开后进入这道门。

20. 小心！在左边的天花板上有一只海蜘蛛，杀掉它。放出遥控无人载具，操纵它走到东方门边的按钮前，然后，再把控制权转回到你所搭载的潜艇。穿过半开的门，进入计算机室，杀死在此徘徊的电鳗。使用此处的计算机连接器，激活按钮的电源，然后，再利用ROV压下按钮。将控制转回到潜艇，收回磁力钩爪，然后回到刚刚ROV所在之处，收回无人载具。进入新开的信道，小心闪避，把此区的电鳗与蜘蛛全部解决掉。

21. 沿着信道前进，在T形的路口有一只电鳗在此徘徊。往右转，然后，穿过半开的门航向南方，接着再左转进入下一个打开的房间。此处有蜘蛛与水母，同时，这个房间里还有一个鱼雷台车，压下南面墙上的按钮就会激活台车，把鱼雷送入下一个房间。打开门，进入下一个房间，解决那些蜘蛛和电鳗，等到鱼雷到达台车轨道尽头的时候，水



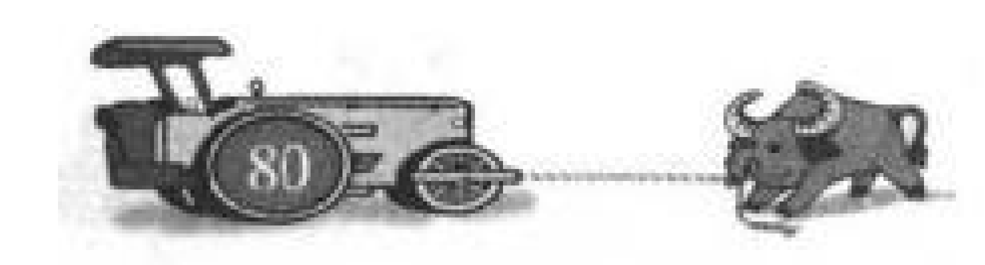
道的门就会打开。进入水道，使用信号弹的亮光来帮助自己看清楚一些，在半路的地方转向左边，然后在尽头再度左转进入房间，这里正好是位于你刚刚离开位置的对面。

22. 一只蜘蛛和两只电鳗挡住去路，把它们解决掉。在北边的墙面上有个按钮，压下后可激活第二个鱼雷台车，依照先前的步骤跟着前进。在下一个房间里有不少蜘蛛和水母，继续朝西走进入走道内，尽头有个关住的门和按钮。这里就是先前你来过的T形岔路，在你的北方有个小信道，放出遥控无人载具进入小信道之内。

23. 抓好电鳗游过的时间，离开小信道进入计算机室。在左边关住的门上有个按钮，抓住电鳗巡逻通过的时机，穿过门之后左转，使用按钮打开南面的门。将控制切换回战斗潜艇，进入房间收回ROV。回到第二间计算机室，使用墙上的计算机连接器，打开计算机室对面的门。

24. 朝西方移动，你会进入一间有三个滚动齿轮的房间。抓好时间穿过去，然后继续沿着信道前进，在一处左转的地方，有只蜘蛛会在天花板上喷吐毒液偷袭你，在下一个右转的地方，还有一只在等着你。

25. 你现在的位置应该就在动力反应室的外面，



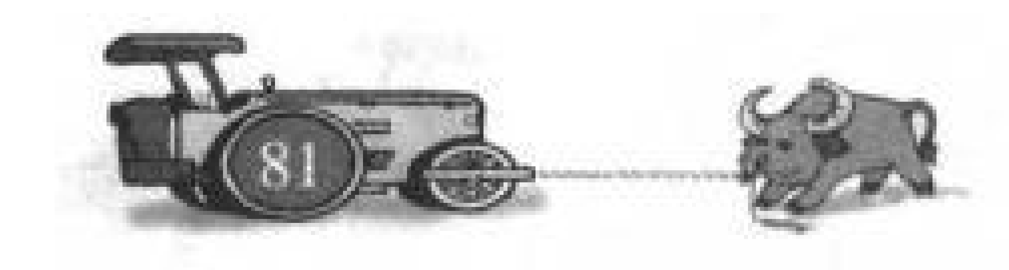
面对两扇关紧的门与两个按钮。使用按钮打开门，进入反应室，接上计算机连接器，激活反应炉的镥元素燃料棒，接下来，会有一段过场动画，显示这个过程。切离计算机连接器，航向核子反应炉，吸起断掉的镥燃料棒所掉出的镥元素碎块。小心，这些碎块的辐射线非常高，它们会伤害你的潜艇护盾，所以，你必须立刻离开沉毁的潜艇，回到海底城市。当反应炉开始运转之后，它会自动关起你原先进入的门，你得把玻璃炸开，用你的ROV穿过门，从另外一边帮你把门打开。左转，打开门，然后朝西方前进。使用隧道下降到第一层，在离开沉毁的潜艇之前，你可以在此利用房间（1G）里的计算机连接器补充护盾的能源。

26. 快速爬升，穿过螺旋桨推进器所造成的裂口，快速回到海底城。返回后，赶往距离最近的一处回收站（在金属矿场），然后，在镥元素的辐射线杀死你之前，将它们排出潜艇。回到海底城市基地，准备接受下一场任务的演示文稿。

Act 4 第四章

击退敌人（Fend off Spores）

1. 使用GP3战斗潜艇，然后，再搭配上两管撕裂者机关炮（Ripper），这是解决这一关敌人的



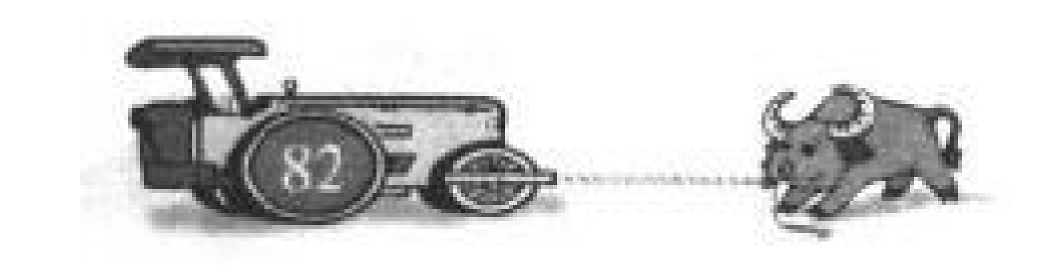
最佳选择。跟随任务指针前进，在海沟附近的时候，你会收到一则紧急求救讯号。响应之后，跟着新的任务指针，航行到震波来源的洞穴入口，在那里出现了一个奇异的漩涡。进入之后，你的潜艇会受到强大的压力，然后，有一只奇怪的异形生物会出现偷袭你，喷吐出身体的部分组织攻击你。集中注意力，一次只攻击一只，瞄准它的身躯主体，打掉它身边旋转环绕的圆球，最后，再把它打裂成两个部分。在它们合并之前，赶紧集中火力将其中一个消灭掉。配合蕾兹的火力援助，把所有的敌人都消灭掉，就可以完成这一回的任务。等接到上级的命令之后，返回海底城的基地，准备接受下一场任务的演示文稿。

进入漩涡（Ride the Vortex）

这一关是个简单的潜艇射击游戏，你将负责控制武装巡洋舰上的一座炮塔，在它航向漩涡的时候，摧毁任何的敌对障碍物。尽量把视线集中在准星之上，而不要被漩涡信道给搞混了。

进入荒原（Emerge into a Wasteland）

诀窍：先使用脉冲快炮（Pulse Gun）与雷射（Laser）应付敌人，保留沙诺夫散弹炮（Sarnoff）





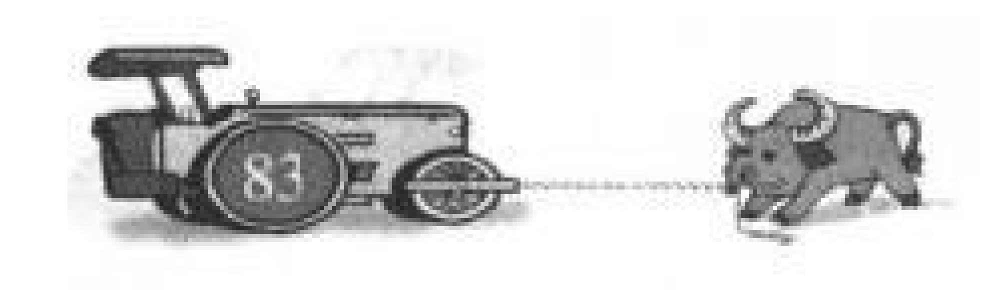
与撕裂者机关炮（Ripper）的弹药。

1. 你现在可以选择驾驶GP4坦克潜艇，只要高兴，甚至可以直接开在海床上前进。从武装巡洋舰发射出去之后，朝西边前进，直到你来到一处两个金字塔形建筑物中间的隧道口。下沉进入隧道，你将来到一个房间，后墙上有两道门。其中一扇是关着的，另一扇门则打开了一半。进入打开的那一扇门。

2. 在地板上有几组奇怪的象形文字，其中的三个被天花板上的红色水晶的红光所照亮。做笔记抄下这三个符号，然后离开房间，上升离开隧道。

3. 北边金字塔的塔顶并没有对准，使用磁力钩爪拉住塔顶，然后把它拖到正确的位置。如此以来，地底房间里面的第二道门就会打开，不过，目前你还不需要进入那一道门。继续朝西前进，直到你找到一个中间有洞穿过的高大石碑。

4. 在石碑的左边（南边），可以看见地上有一个红色的水晶，而西方与北方则有两个空槽。从洞口看下去，你可以发现地底下还有两个房间刻有奇怪的象形符号。你必须在附近找到绿色与蓝色的水晶，然后把它们放置到两个空槽之中。如此一来，水晶的亮光就会照亮地底房间里的符号。



5. 蓝色的水晶就在石碑的西北方，埋在一座倒塌高塔的瓦砾之中。使用潜艇的磁力钩爪把它拖出来，然后放置到石碑北方的空槽。

6. 绿色的水晶则是位于石碑的东南方，位于一处塔楼的顶端。但是，水晶被锁在原处，所以，你必须从里面才可以取得。在塔楼的底下有一块石板盖住了信道，你必须要使用磁力钩爪把石板移开。进入塔内，然后向上升到顶端，开火射击或者是压住开关，直到绿色水晶被放开为止。拿起水晶，把它拖回到石碑西边的空槽。

7. 当三个水晶都被放好之后，石碑就会自动沉入地面。洞穴入口的位置就跟巨大石壁画上的太阳位置相同（在你第一次调查的那个房间里），显现出一条新的信道。进入信道，走入绿色光芒照耀的房间，注意记下三组被光线照亮的符号。接着，朝西方前进，进入绿色水晶塔附近的房间。

8. 红色的谜语室有一个包在透明金字塔之内的红色水晶，地板上还有八个压力板，你必须用正确的方法才可以激活此处的机关装置。希望你刚刚做好笔记（如果没有，正确的使用顺序为：乌鸦、嘴巴与手臂），解开谜题之后，中央的方尖石碑就会升起，并且打开通往蓝色谜语室的房门。

9. 蓝色的谜语室有一个包在透明金字塔之内的



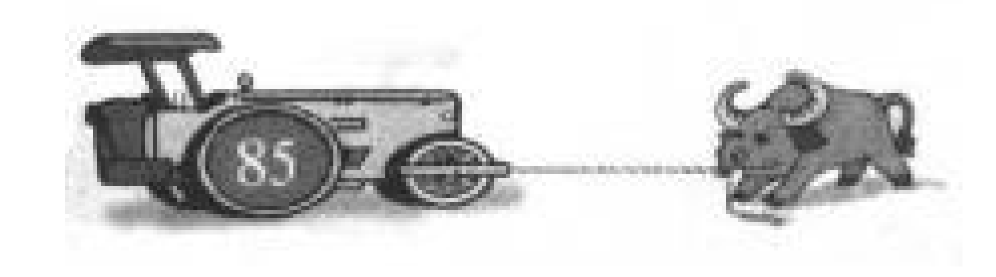
蓝色水晶，地板上还有六个压力板，你得用坦克潜艇的重量来压下激活。正确的使用符号是：乌鸦、嘴巴、腿与白鹳鸟(Stork)。谜题解开之后，它就会升起中央的石碑，并且打开通往绿色谜语室的门。

10. 绿色的谜语室有一个包在透明金字塔之内的绿色水晶，后方的墙壁上还有十一组谜语砖块，你必须使用磁力钩爪拉出五个正确的谜语砖块。正确的解答是：乌鸦、水壶、水的符号、然后又是乌鸦，最后是嘴巴。解开谜题之后，绿色的水晶石碑就升上来。看完精彩的过场动画之后，准备进入刚刚打开的大型金字塔的门。

大金字塔的内部
(Giant pyramid Interior)
Duat 第一层

诀窍：先使用脉冲快炮（Pulse Gun）与雷射（Laser）应付敌人，保留沙诺夫散弹炮（Sarnoff）与撕裂者机关炮（Ripper）的弹药。

1. 朝东方前进，在突起的台座后方的地板上有一个神符生命恢复器（Ankh Life Regenerator），只要把你的坦克潜艇停置在这上头，你的护盾能量就可以获得补充。这个生命恢复器可以使用无限





次。

2. 往上升穿过信道，继续向东方前进。小心此处的鹦鹉螺，当你走出一个空旷的房间时，这里还会有另外一个鹦鹉螺。继续往上爬升，然后回转一百八十度，你可以找到一条信道的入口和准备攻击你的鹦鹉螺。

3. 朝向西方前进，沿着信道一路往上走，最后，会通往一处比较宽广的走道。继续沿着走道前进，你会来到一处已经受损的墙壁。在墙脚下轰开一个洞，继续前进。

4. 沿着信道前进，有个地方的地板上会喷出炽热的蒸汽泡泡，仔细观察它喷发的时间，抓好时机赶紧冲过去。在转弯前的地方还有一个机关，通过之后似乎来到一处死路。转向，面对南方，你会发现墙面上似乎有块区域的颜色怪怪的，瞄准那块区域开火，轰出一条路。

5. 在你的前方有许多可以摧毁的障碍物，把它们全数轰烂，显露出墙壁上的象形符号。沿着信道一路迂回向下走，在你的底下有一个大形的铁栏，而后方的墙上则有两个开关。还记得刚刚看见的象形符号吗？使用磁力钩爪拉动正确的开关，然后，回到主信道继续朝北前进，小心抓好时机，闯过高热的蒸汽泡泡。



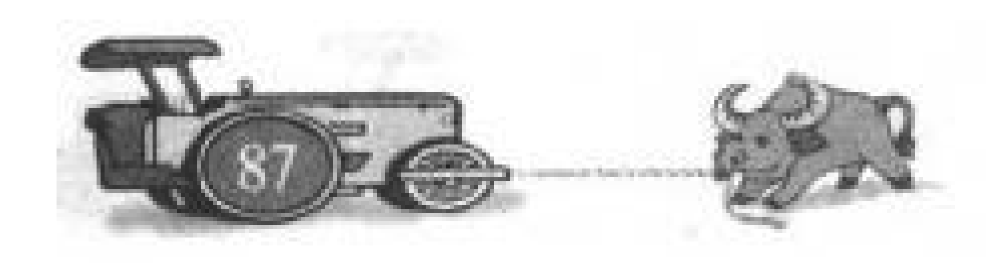
6. 前方的墙壁上有个铁闸门，会不断发射电流，阻止你前进，这里和角落的两只鹦鹉螺也会攻击你的潜艇。摧毁南面墙壁上颜色不对劲的区域，可炸出一条小信道。使用磁力钩爪拉动里面的开关，就可关闭放电机关。

7. 继续前进，轰掉挡路的墙壁，小心闪过后面的高热蒸汽流。在下一个转角的地方，还有一只鹦鹉螺和类似的陷阱等着你。最后则是蒸汽喷射与放电陷阱的组合，你得小心抓好时间才能安然无恙地通过。

8. 接下来，你会碰见一道蒸汽喷射流，但是，在它之前，还有一面褪色的墙壁。在墙壁上轰开一个洞，然后，使用磁力钩爪，把里面的石板拖出来。接着，再抓好时机，快速通过陷阱。

9. 在进入下一段开阔区域之前，先把挡路的鹦鹉螺敌人杀光，因为等一会儿摄影机的镜头将会移转到外部视角，作战与射击的难度都会变得比较高。左侧还有一块神符生命恢复区。抓好时机通过下一组的蒸汽机关，在你前方的钉刺石板就会开始移动。

10. 紧紧靠着钉刺石板，平移进入左侧第一个小壁凹，回转一百八十度，面朝西方。等钉刺石板从你面前移过后，迅速前进，然后往左平移，再右



平移躲开，然后，你可看见三个砖块半遮半掩地堵住一处小缺口。把它们轰掉，再躲回壁凹里，闪开钉刺石板。抓好时机沿着钉刺石板往西移动，然后，伺机钻入缺口里面。

11. 在这个房间的铁闸地板上，温度都相当高，所以，你应当尽快赶到房间的另一端。通过的时候动作不仅要快，也要小心抓好时机，才不会被蒸汽泡泡给喷到。接着，激活房间另外一侧的开关，然后，再回到钉刺石板的那个信道。等到钉刺石板通过你之后，迅速离开洞口往东边移动。如果你的动作够快的话，就可以直接冲到右边墙上的壁凹。但是，如果你不想冒险的话，最好还是先躲到左边墙上的壁凹休息一下。

12. 在朝南的小壁凹里往东边看，你应该可以看见前方有一处褪色的墙面，在此处开火把它炸开。在两个钉刺石板中间应当有足够的缝隙，抓好时间从中间的缝隙往下潜。

13. 这个房间里同样充满了炽热的地板和蒸汽喷射机关，冲到房间的另一头，利用磁力钩爪激活开关，这将会降下在钉刺石板信道中挡住你去路的第二块石板。

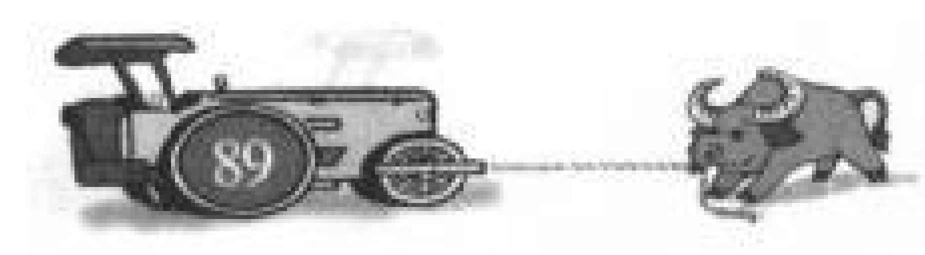
14. 第二块钉刺石板比较不容易通过，最好先躲在南边的那个壁凹（也就是小缺口对面的那



个)，等到钉刺石板往东边方向移过你面前的时候，再快速冲出，往西边移动，然后，再躲进左边墙壁上的下一个壁凹。静静等待石板再次通过的时候，你再冲出，继续往前推进。在最后的转角处，有一只鹦鹉螺在等着你。

15.现在，朝着北边前进，前方会有鹦鹉螺与蒸汽加电流喷射的机关等着你。等待时机，抓好时间冲过机关。在转角处还有一道机关，左边的水流机关会把东西推下右边的热蒸汽机关。你得仔细观察，抓好时机闯过去。

16. 这一层楼的最后一个房间有些地方会强迫把摄影机视角挪成外部视角，所以，请小心注意不要搞昏了头。这里提供一个有用的小技巧，就是当视角改变的时候，你应当转向，朝视角的方向前进。在你的前方有一块针刺障碍，然后，一道蒸汽泡泡阻挡你靠向右方。在地板上有一块无法移动的压力板，中央的柱子上还有一个金色的拉杆开关。当你拉动开关之后，针刺障碍石板就会开始在房间里移动，阻碍可以关掉机关的那块压力板的去路。所以，你现在要面对双重的机关。当你拉动开关之后，马上松开磁力钩爪，然后朝摄影机视角的方向移动，等待蒸汽泡泡停止喷射之后再前进。注意，被针刺障碍敲中，会让你死得比被蒸汽喷中

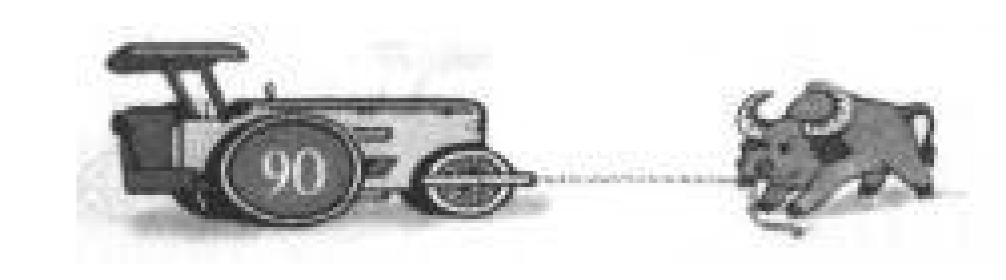


还要快。你必须绕行房间两次，当你第二次朝西方移动的时候，一道石门会降下让你通过。在这个出口信道内左转（南方），在路的尽头还有一块可补充护盾能源的神符地板。接下来，朝南方前进，在尽头的地方向右转，然后沿着斜坡往上走。

Duat 第二层

1. 向右转，你现在应该面对着东方，开火，把挡路的障碍物轰掉（雷射是最佳的开路武器）。潜艇上的目标分析仪会分析墙壁上的一块标示板（Plaque），压下标示板，可打开北边的一道门。进入门后改向右转，这里有一只蜘蛛。把障碍物摧毁掉，找出另外一块压力板，把潜艇开到上面（视角会转动），让齿轮开始运转，让你得以进入下一个区域。朝西方前进，从齿轮的下方开过去，同时，小心你右手边所出现的蜘蛛。

2. 靠着左侧一路往南方前进，你会看到一个Ammit雕像断断续续地喷射出火焰。你得算好时间，然后，躲到右边，去激活一个开关。激活开关之后，同样要算好时间，赶紧冲入刚刚打开门的房间里，然后，杀掉房间里的海蜘蛛。开火把雕像打碎，它的碎块会正好压中一个压力板，降下你身后的一道门。这个房间的后方，有一些可以摧毁的石

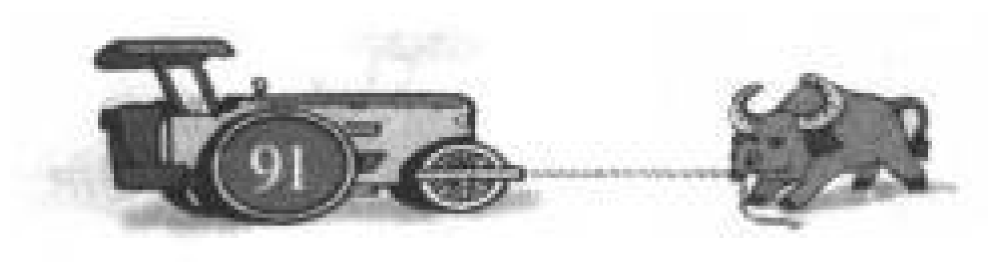


方块，打碎后可以在墙上发现一块标示板。阅读完上头的线索之后，往南通过缺口，然后，马上左转，开火，把Ammit雕像边的障碍物清除掉。将潜艇开过去，压下压力板，关掉下一处会碰到的蒸汽机关。

3. 继续往南前进，进入一处火焰喷射迷宫（摄影机镜头会移到上方），放松心情移动到西北边的角落，摧毁一些障碍物，找出墙上的一块标示板。当计算机分析好并解开线索之后，回转一百八十度，朝南方前进。在Ammit雕像的后面，有个神符恢复地板，把障碍物摧毁掉，然后将潜艇开上去补充护盾能源。接下来，开到雕像的前方，计算好时间，通过火焰喷射机关，然后，开下斜坡潜入水中。把控制切换成潜艇模式，然后，使用这水池里的拉杆开关，激活齿轮运转，接着，再回去把潜艇开到齿轮底下。

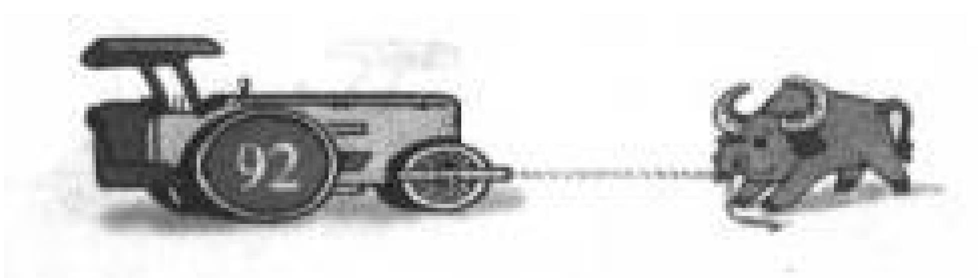
4. 沿着信道前进，停在压力板上，计算好时间，等到门降下的时候就赶紧冲过去。但是要小心，不要被地板上的火焰机关给喷中了。等到火熄灭了之后，再驶入缺口之内。如果你失败了，就要回头通过火焰机关，然后再重新使用压力板开门。

5. 接下来，你会进入一座简单的迷宫，但是，地板上却有两个滑动的钉刺机关（同时，摄影机视



角也会自动移到上方)。往右转，朝向第二个区块前进，注意算好时间，跟着第二块钉刺石板移动，然后，躲入壁凹之中。接着，再看好时机，冲到机关前，闪过转角。等待第一个钉刺机关石板通过后，赶紧往前冲，绕过圆柱。使用这里的神符恢复装置来补充护盾的能量。在神符地板的对面，有一块大型的压力板，在它的西边，还有可以破坏的障碍物。开火，把这些东西轰掉，然后，让开位置，等到针刺机关石板移动到这里后，就会被卡住，压下机关地板，这样一来，就会帮你打开身后的那一道门。

6. 面对木乃伊（The Mummy）魔王，你将会被锁定在自动战斗模式，惟一的移动选择只剩下左右平移。木乃伊一开始的弱点是它的两只手骨，使用撕裂者机关炮来对付它。攻击的同时，要利用左右平移来闪过它用单手所丢掷出的闪电。要躲开它用两只手所丢出的大型能量攻击，当它在充能的时候，你最好静止不动，然后，等到发射之前的火光出现的时候，再赶紧平移来躲开。等到你把木乃伊的双手打断之后，它的弱点就会变成保护它心脏的护身符，而它的攻击模式则转变成双眼的光束攻击。要躲开它的光束攻击，你最好趁着它在充能的时候移动到画面的最左或最右边，然后，

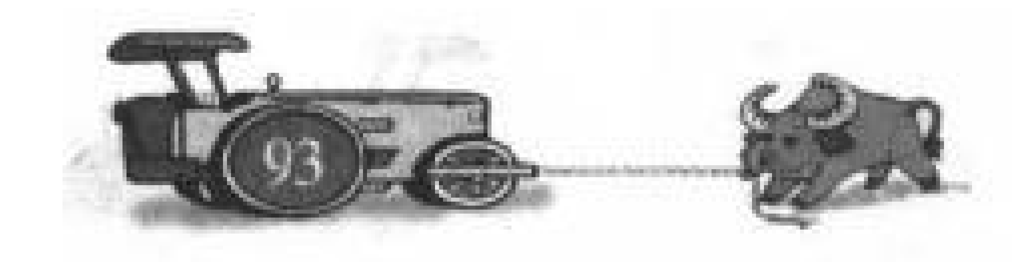


等发射前的火光一出现，马上往另外一侧移动。持续闪躲与攻击的动作，直到你把保护它心脏的护身符摧毁为止。杀死木乃伊之后，北方的出口就会打开。

7. 在这房间里，你的左边就有一个神符恢复地板，可以补充你的护盾能量，而右手边则是一些可以摧毁的障碍物，打爆之后，可以在后面发现一块标示牌。计算好时间，通过由 Ammit 雕像所喷射出的火焰，最后一道火焰会挡住可以打开出口的机关地板。

8. 这附近有几只蜘蛛，消灭后朝北方前进，在柱子的后面，有一块板子可以打开你身后的两道门。左边的区域有一些可以摧毁的砖块，后面有一块标示牌 而右边的区域有一片褪色的墙面，你可以开火把它轰掉。在板子的正北边还有两个石方块，挡住了一块标示牌与一块压力板。这块压力板可以关掉雕像往西边方向发射的火焰。计算好时间，闯过雕像所喷出的东边与北边的火焰，然后左转，冲向压力板与七块线索标示牌的最后一块。激活这块压力板会重新激活雕像喷向西边的火焰，但是也会关掉雕像喷往南方的火焰。绕着雕像再走一圈，进入刚刚激活压力板所新打开的门。

9. 在你右手边，就是用来打开南边锁住的门的



第二块压力板，计算好火焰喷射的时间，在墙壁上的标示牌会告诉你，下一个房间是什么样子。

10. 真实之厅：在你正前方的标示牌告诉你如何解开此处谜题的线索。你先前所分析调查的七个标示牌，分别描述了四种美德与三种罪恶。基本上，你得拿起善良美德的心脏，开上坡道，把这些心脏放到天平上。正确的心脏颜色是：金色、白色、黑色与银色。如果你所放置的四颗心脏是不正确的，那天平就无法保持平衡，刚刚你所放上去的心脏就会重新回到它们原来位置，并且会有致命的金火喷出攻击你。当你解开谜题之后，神器（Artifact）的第一部分的组件就会从俄赛里斯（Osiris，古埃及的主神之一）雕像的手中落下。驾驶潜艇到雕像的底下，把神器的组件收起来，这时候，水面也会开始涨高。

11. 把驾驶模式切换成潜艇模式，然后，从原本进来的地方离开这个房间。向水面前进，然后回转一百八十度，转向南方。蜘蛛会在天平室的屋顶上等着偷袭你，而钉刺迷宫半倒柱子的上方，就是通往下一层楼的出口。

Duat 第三层

1. 墙壁上有四个旋转的方块，其中的三面刻有

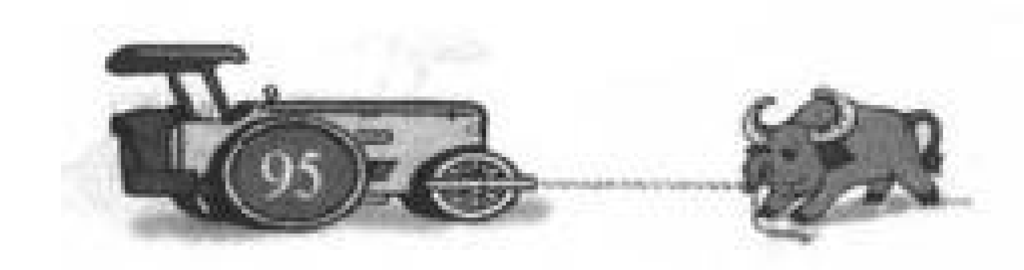


蚊子的图案，而第四面则刻有水纹的图案。当你射击方块的时候，它就会停止转动，直到四个方块都静止下来。把四个方块都射击成水纹图标，你的水位就会开始上升，让你可以进入下一个区域。

提示：你应该先射击转得比较快的方块。

2. 爬上斜坡，进入下一个房间，房间中央有个石柱，有五个半身塑像绕着石柱移动，发射出致命的光线，同时，每个塑像的底下，也都各有一个压力板机关。你必须依照正确的顺序，把你的两栖潜艇开到压力板上，激活开关，在房间的三个角落有一些可以摧毁的障碍物，提示就藏在后面。正确的使用顺序是：红、绿、蓝；接着，第二组是：黄、绿、蓝、黑；最后，第三组是：红、黄、绿、黑、蓝。解开谜题机关之后，向西方打开的门前进。

3. 镜射室（Mirror Room）有三道光束从墙壁上发射出，这些光束打中水晶之后，就会转变成相对应的颜色，你的任务就是把三种颜色的光束导引到房间中央的水晶。射击水晶镜来转动它们的方向，把光束反射到不同的角度。注意，这些光束的能量十分强大，如果你直接开过去，将会使你的潜艇受到损伤。





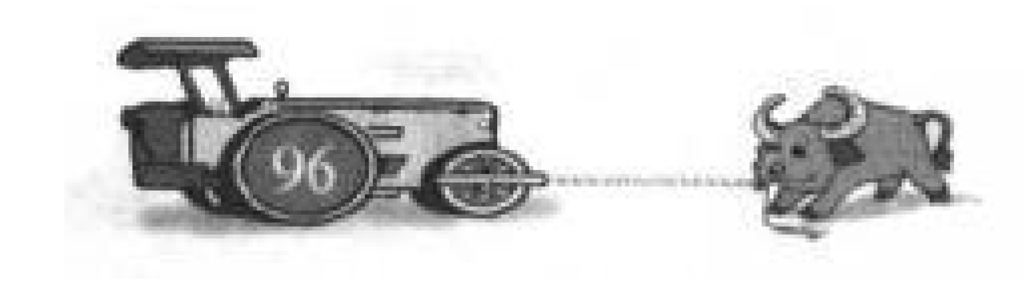
Duat 第四层

1. 往南离开升降梯，房间后方的壳茧会释放出一群金色的苍蝇状生物，你必须把它们全部摧毁，打开出口（在东南边的角落）。

2. 往东移向下一块区域，左手边的一块牌子会提示你该如何取得第二个神器的组件。进入房间之后，游戏会自动播放一段过场动画，显示出第二个神器的组件就在国王雕像的手上。向房间里的雕像移动，抓好时间通过火焰机关（紧靠边前进）。前方有一块压力机关板，而国王雕像的左方则有一块神符恢复地板，把两栖潜艇开过去压住机关，一段过场画面会显示出门已经打开了。回到打开的门，进入到下一个区域。

3. 一座黄金苍蝇雕像坐落在房间北端的台座上，底下有两块黄金。当你把这两块黄金收到潜艇货舱内的时候，黄金苍蝇就会活过来，绕着房间四处飞来飞去，不时在墙壁上产卵，孵化出蛆虫攻击你。你得把蛆虫杀掉，然后继续收集它所掉下来的黄金碎块。先把蛆虫都杀掉，然后，再把苍蝇怪击毁，最后，再来收集它所掉落的黄金碎块。收集好之后，再回到国王雕像的那个房间。

4. 先利用神符恢复地板来补充你护盾的能源。

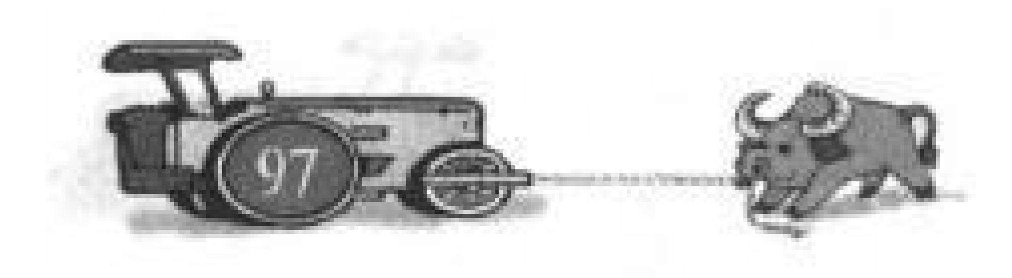


然后，在国王雕像面前有一个回收点（地板上的一处槽缝），把刚刚收集到的黄金碎块放出来。当国王对你的奉献感到满意的时候，他就会把神器的组件从手中放出来。过去把神器收进潜艇货舱内，接着，就可以准备进入金字塔第五层。

Duat 第五层

1. 第三个，也就是最后一个神器的组件就在这个房间里，惟一的问题是，你得先摧毁守在此处的魔王圣甲虫（Mutha Scarab）才可以拿到。与魔王作战的时候，你会被自动锁定在固定的攻击位置，所以，你只能利用左右平移的闪躲攻击。

2. 圣甲虫的第一种攻击方式是大力撞击它的土堆，从最靠近你的洞口掉下土球来攻击你，只要小心平移开，就可以闪过。第二种攻击方式是，释放出三只从土球里孵化出的飞行迷你圣甲虫来攻击你，它们会飞到土堆的前面，喷吐毒液攻击你。等到三只小圣甲虫都被杀死后，圣甲虫魔王就会开始它的第三个攻击招式：转过身子用屁股对着你，然后，打开双翼露出一块像是红色水晶的东西。趁着它的翅膀刚刚打开的时候，赶快使用平行移动，避开它所发射的追踪光束。圣甲虫魔王的弱点也就是它发射光束的红色水晶。当你成功杀了它之



后，第三个神器的组件就会掉落在土堆之前。过去将它回收入船舱，然后前进离开。

当你离开金字塔，重新进入海洋之后，向东方航行，回到战斗巡洋母舰。在靠近巡洋舰时，会收到一则紧急讯号，告诉你母舰目前正遭受攻击，你得赶快靠过去，帮助它们解决敌人。

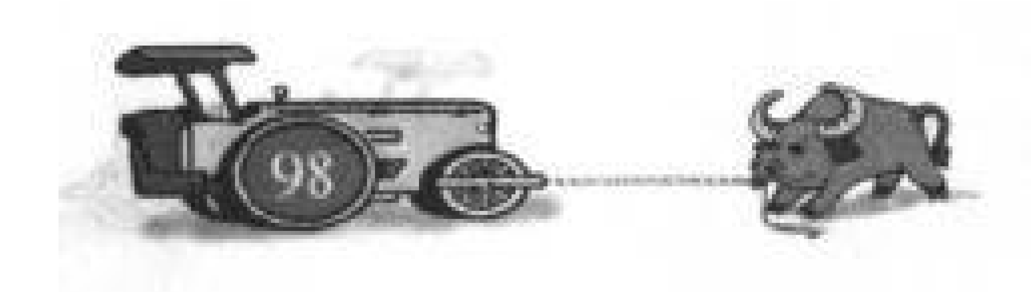
提示：赶紧冲到巡洋舰下方，它会自动把你的两栖潜艇收回舰内，然后，开拔返航。在回程通过漩涡信道的时候，你得操纵炮塔来防御战舰。

Act 5 第五章

隐形攻击（Silent Turret Attack）

1. 当你们离开漩涡信道之后，将军会警告你，我们正遭受到 Silent 潜艇的攻击，命令你遥控操作炮塔，来抵御攻击海底城的 Silent 潜艇。当你所控制的炮塔被摧毁之后，控制权就会自动转移到下一座炮塔。在巡洋舰靠岸之前，摧毁越多的敌人越好。

2. 搭上 GP3 潜艇，发射，离开战舰，把剩余的隐形敌人全部收拾掉。等到所有的敌人都被摧毁之后，将军会要求你回到海底城，准备进行下一场任务的演示文稿。





攻击海影族基地

(Attack on Shadowkin Base)

1. 搭上GP3龙卷风战斗潜艇，选好武器，双管的散弹炮和机关炮通常还是最好的选择。另一种可能方式——如果你先前在游戏中成功取回那艘老式的海盗潜艇，你就会改驾驶这艘潜艇。

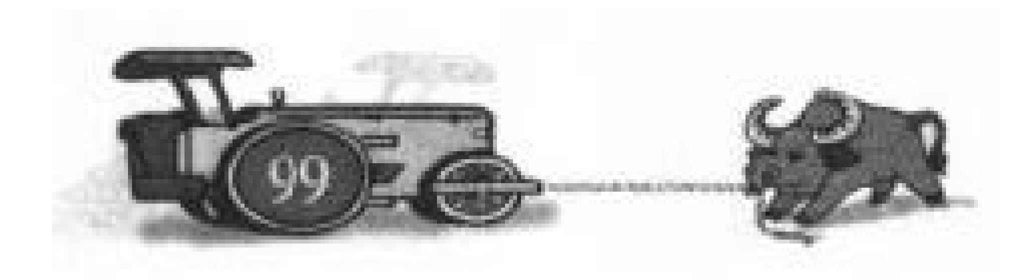
2. 发射离开之后，跟随任务指针的方向指示，前往岩池区（Rock Pool Landscape）。

3. 到达岩池区之后，穿过地雷区，潜入通往东方的那三个小信道之一。使用高速推进器来快速前进，避开与炮塔的冲突。当你到达开阔的大水池之后，蕾兹就会带着她的小组出现。

4. 当蕾兹和她的小组到达之后，她们会帮你把炮塔和任何出现的海影族解决掉，所以，你可以放心地把注意力集中在如何穿过东方遗迹外面的大门(如果你开的是那艘老旧海盗潜艇，那这一切都会变得很容易)。待在门边，等到海影族的潜艇出现的时候，再趁机溜进去。

5. 通过一处简单的旋转门机关，第一个开口是在三点钟方向，第二个是在九点钟方向，等待缺口排好出现的时候，再快速通过。

6. 如果你驾驶的是海底防卫军的潜艇，那你马

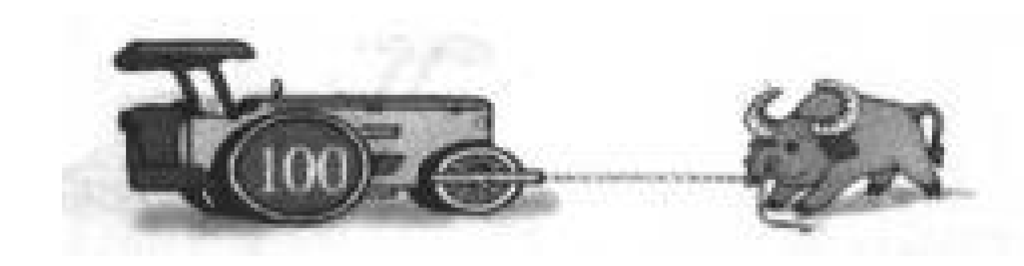


上就会遭遇到猛烈的攻击。但是，如果你开的是老旧的海盗潜艇，敌人就会忽略你好几分钟的时间。一直要等到时间过了，或者是你开火攻击门上的机关，或摧毁动力炉之后，它们才会开始攻击你。好好把握这段宝贵的时间。

7. 从信道中走出来，进入海影族基地开阔的内部空间。向后转一百八十度，你可以看见左边有个控制大门的装置，把它摧毁掉，你的盟友就可以杀进基地内部。

8. 这里有许多的海影族敌人会开始攻击你，这将会是一场硬仗，你最好利用追踪鱼雷来帮助你快速解决多重的敌人。把扫荡敌人的工作交给你的队友，而你则专心负责摧毁动力炉的任务。往东方前进，穿过两栋类似的建筑物，在主要圆顶建筑的南边就是反应炉的所在位置。你的HUD显示屏上会出现三个菱形指针，告诉你这就是应当摧毁的关键部位。在中央的纺锤状钻子和反应炉的后方，有两辆敌方坦克，请小心应付。一旦把三个关键部位都摧毁之后，大型圆顶建筑物的门就会打开，进入里面。

9. 在这个圆形建筑里头，有一道环旋转保护着中央核心。跟随着圆环的缺口平移移动，开火射击中间的电浆核心。海影族的敌人会不断出现，要小



心。一旦你把中央的核心摧毁之后，将有一道惊喜等着你。

10. 迪夫！原来他根本没有死，而且还是一名海影族。你们双方展开一场死斗，而整座基地也同时开始倒数计时爆炸。同样的，多弹头的追踪鱼雷是获胜的关键武器。

11. 如果你成功将迪夫杀死，你就可以正好在基地爆炸之前逃出来（过场动画），回到属于你们的海域。接下来，回到海底城基地，准备接受下一场任务演示文稿。

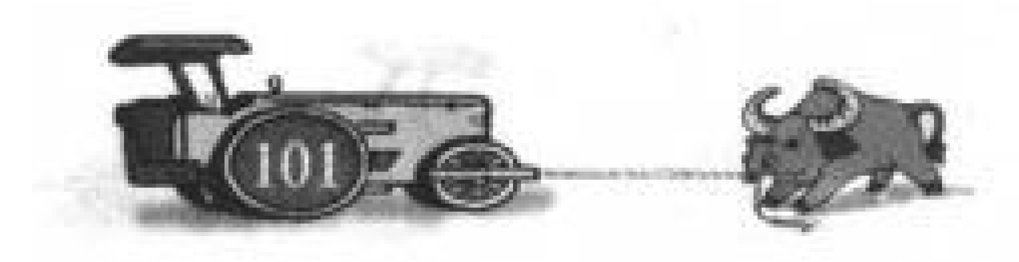
再探深海沟（Abyss once More）

1. 跟随任务指针的指引，潜入海沟之中。

2. 进入海沟之后，不断地往下潜，往下潜，往下潜，不要理会隐形胞子与深海蜘蛛的攻击，一路往下潜。经过沉毁的潜艇，再继续往下潜航，直到你到达海床的位置——深度1050。向隧道前进，往东前往Silent城市(Silent City)。在此处有更多的胞子与蜘蛛会攻击你，接着，进入隐形城市的入口。

偷袭或强袭（Stealth or Impression）

1. 沿着有机体隧道前进，你会进入一个有电流在天花板与地板间放射的房间。避开电流攻击，向



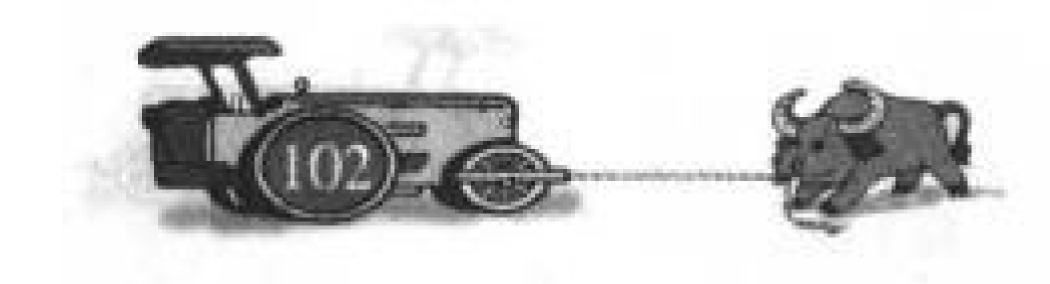
北方的出口前进。出口的门会不断地开开关关，所以，你应该先停在不受电流影响的地方，抓好时机，再快速通过。

2. 进入下一个房间，你会被敌人的Silent Craft所攻击。继续前进，使用多弹头的追踪鱼雷是一边躲避敌人、一边攻击的最佳选择。当你到达后墙的时候，赶紧加速往前冲，穿过它们，然后，向后转一百八十度，重复以上的攻击招式。这场仗并不好打，你最好集中火力，攻击离你最近的敌舰。等到敌人全部被你歼灭之后，房间西侧的出口就会打开，你的任务指针会告诉你正确的方位。

提示：使用针刺炮（Pin Gun）可让你预先摧毁掉墙上正准备出现的敌人。

3. 穿过隧道，进入下一个房间，这里有许多的成体会攻击你，尽力把它们全数消灭掉。不要忘了，它们会分裂成两个，如果你没有把分裂的个体消灭掉，不久后，它们又会重新组合在一起。等到所有的敌人都被你歼灭之后，通往南方的门就会打开。

4. 离开隧道，进入下一个房间，地板上有五个蛋形的物体会射出幼体胞子来攻击你。不要理会它们所射出的敌人，集中火力把这五颗蛋打破。等



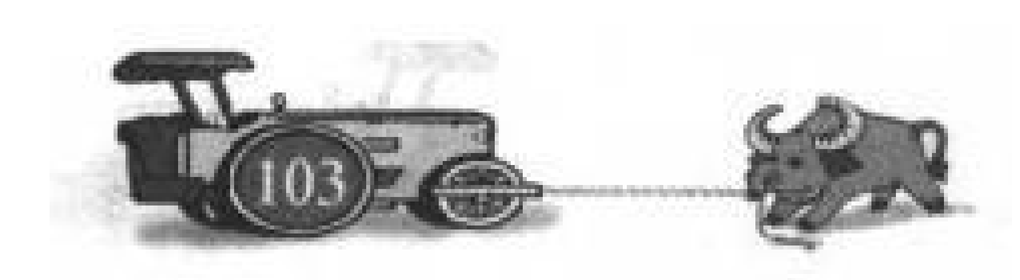
五颗蛋形物体都被破坏后，你的任务指针标示出出口所在的位置。

最后大魔王（The Silent Mutha）

1. 这里就是Silent City 的核心，也是一切邪恶的根源所在。你会被自动锁在战斗位置，对抗这个最后的大魔头，上下左右的平移将取代你正常的移动指令。四周会持续放射出电流，所以，在移动时要小心。

2. 大魔王的第一阶段的攻击方式是释放出三个成体胞子，你得先把它们摧毁掉。在它们向你飘移过来的时候，集中火力一次解决一只，如果你没有集中火力攻击它们，它们就会自动恢复所受到的伤害。等到三个成体都被摧毁之后，魔王就会进入第二阶段的攻击。当你在攻击魔王所释放出来的小敌人时，试着瞄准它的三个触手与外墙的连接点。

3. 魔王的第二种攻击方式是张开大嘴，放射出强力的光束来攻击你。当你看见它准备发射的时候，马上平移，躲开光束的攻击。左侧的三个嘴巴与左侧的三个触手连结在一起，而右侧的三张嘴巴也是同样的状况。只有当左右的黏结在墙上的触手都被打掉，而且它嘴巴张开的时候，你才可以

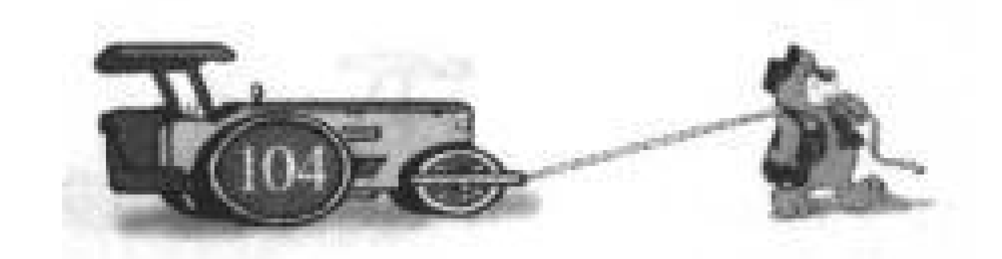


打伤它。它一张嘴巴射出光线之后，另一张嘴巴会紧接着张开攻击你，轮番持续到中央的大嘴巴（这个嘴巴无法被摧毁），直到攻击你为止。

4. 光束攻击结束后，魔王会释放出小喽啰来攻击你，直到你把黏在墙上的触手打断为止。如果你把右侧与左侧的触手给打断了，它们会在临死前放出大量的子弹攻击你，先左后右，你得持续移动来避开攻击。

5. 如果下面的触手被你打断，临死前，它会朝潜艇放出一圈圈负界能量攻击你，你要小心避开，以免受到伤害。

6. 等到下面的触手被你打落，而且它的六张嘴巴也都被你摧毁之后，大魔王就会开始吸取周遭所有的物质与能源。此刻，正是使用组合后的神器摧毁它的时机，从武器选单中挑选使用神器，然后，就像使用追踪鱼雷一样，把目标锁定在它的开口。发射！





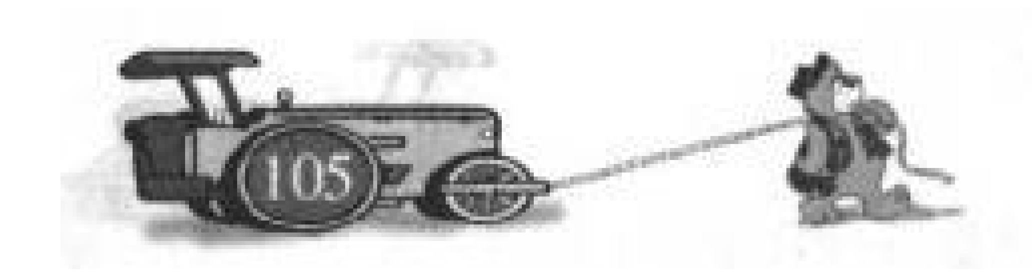
鬼屋魔影Ⅳ——新的梦魇

剧情一 Edward Carnby

Disc1：

飞机失事，Carnby掉到了一片漆黑的树林里。先打开手电筒照亮，然后打开地图，可看到这片区域有两个门，左边的门需要密码才能打开，所以，首先走右边。刚走几步，就收到Aline的电话。两人摇晃手电筒，确认了对方的位置，Carnby让Aline不要乱走，他会尽快赶过去。往前走，进入门洞，沿着左边的血迹进入石屋。里面有一个断臂人，和他交谈后，打开手电照一下地上，在那人脚边得到一枚小青铜钥匙(Small Bron ze Key)。往前走，用青铜钥匙打开小门进入庄园。看到一只狗被一个四角怪物给撕碎了……往前走，在路边的石头上得到镁弹（Magnesium Bullets）。进入门洞，左转，打开狗舍的铁门，里面有镁弹和急救包。往上经过长长的阶梯，来到一个方形的花圃，陆续有狗袭来了，由于现在子弹有限，能躲就尽量不要硬拼了，快速通过它，进入下一区域。

庄园的正门不能打开，沿着走道前进，不久，

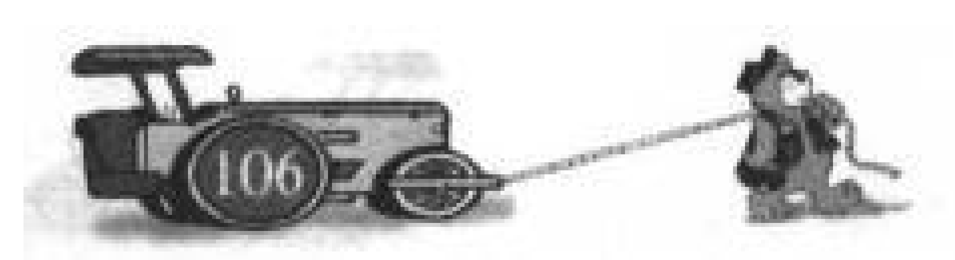


绕开四脚的怪物。进入栅栏门，在一侧的尽头按下开关排水，回到门边，沿台阶下去，进入下水道。一直往前走，进入一片开阔地带后，会有水怪出没。抓住它在空中悬停的时间射杀它，连续杀死四五只水怪后，就可以通过了。爬上铁梯，在尽头翻上半高的平台，进入铁门。往左可以拿到猎枪（Shotgun）和补给。往右到棺材跟前，打开它，竟然看到惨死的Aline！不过，这只是一个幻象，拿起棺材里的镀金钥匙，打开旁边的铁栅进去。

从镜子暗门出来，到了一座大宅子的底层大厅。和Aline通话，得知她被关在其中一个房间里了。在底层转转，解决怪物以后，到大门旁边重新打开电灯开关。回镜子那里，到左边把石像推到镜子跟前（到石像左边按调查键），看到石像背后的字母“HM”。这时，调查石像会要求你输入密码，按照HM输入，按空格键确定，会有一个画像的特写。

从楼梯上二楼，再次和Aline通话，然后，看到刚才的画像，它在二楼四个画像的最右边。调查画像，得到一把生锈的小钥匙（Small Rusty Key），以后，我们还要在这间大屋里寻找线索，揭开其他三个画像的谜团。

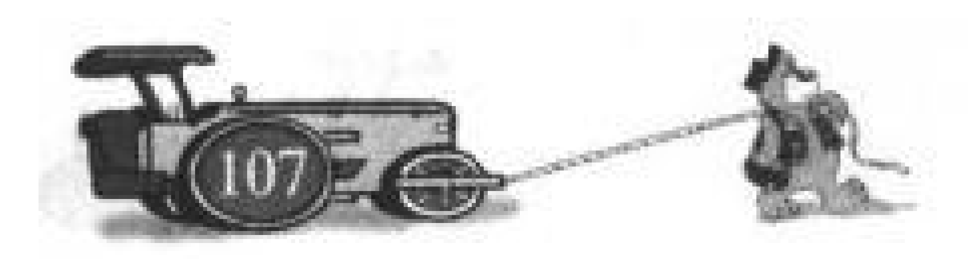
现在，推开画像右边的柜橱进门，Aline正在



那里。和她交换意见之后（不想听他们啰嗦可以按调查键压掉），送她到三楼去。然后，调查整个房间，在床头柜上取得Alan Morton的日记，在镜子左边的抽屉里得到杂技人雕像（Acrobat Statue）和录音机（Dictaphone）。镜子是一个密门，从那里出去，一路向下，来到一个门前，从钥匙孔可以看到里面是一个实验室，但是进不去。

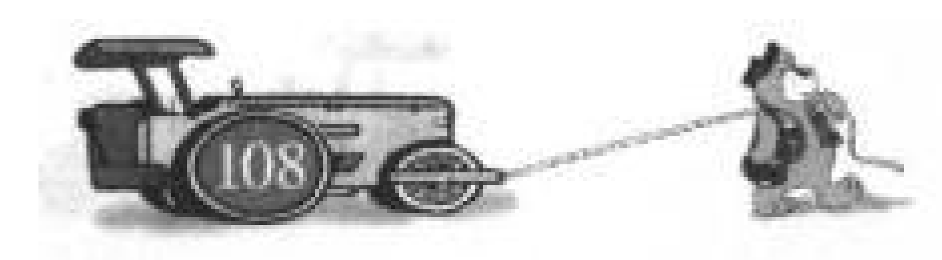
原路返回大厅，从楼梯后面的门出去，到一楼走廊，和一位白发老者交谈之后，往前走打开走廊的灯，从最右边斜向的门进去。看准机会躲过僵尸，从拐角的门进去。先开灯，在木箱上得到撬棒(Crowbar),在办公室抽屉里得到Richard Morton的遗嘱，旁边书架上有Abkanis印第安人之书，对面的柜子里有Obed Morton的笔记，墙角的架子上有水壶（Flask）。到进来的门口，在水缸里给水壶灌水。

回到一楼走廊，往地图左边走，进入楼梯左侧的房间，躲过僵尸，在半路进门。里面可以找到狼面具（Wolf Mask）、一张照片以及大量弹药。到门口，把水壶放在破碎的玻璃柜里，大厅里的画像又发出了响动。回到大厅，调查左边第二幅画，得到镀金钥匙（Gilded Key）。再回一楼走廊，进入三扇门中右边的一扇，到尽头用镀金钥匙开门。进



去干掉那个怪物，在书桌上得到小镀金钥匙(Small Gilded Key)，墙角有个猫头鹰雕像，把灯关掉它就变成了狼头，使用狼面具得到钢制钥匙(Steel Key)。

再回一楼走廊，从楼梯右边的门出去，沿螺旋楼梯上到三楼，进门得到榴弹发射器(Grenade Launcher)。沿信道走，在尽头用生锈的钥匙开门，里面的怪物怕光，用手电保护自己，在一个墙角找到打火机（Lighter)，从另外的门出去。经过走廊进入下一间，左转，用撬棒把拐弯处的地板撬开，得到小镀金钥匙和小钥匙，上面写着“二楼办公室”。往下走找门进入，走到尽头点燃蜡烛，调查右边的墙面，撬开木板进入走廊。往前走到分岔路口右转，取得药包后进入旁边的门。里面的老太太Lucy Morton叫Carnby到图书馆把一切都烧掉。出门，回分歧点走另一条路，到尽头用镀金钥匙开门，沿着旋转楼梯下到二楼，进门来到二楼走廊。和Aline通话后，进入左手边的房间，这是Alan Morton的办公室。到办公桌跟前，桌子上有Alan Morton的日志，用小钥匙打开左边的抽屉，里面有精工钥匙(Large Ornate Key)以及半张照片，照片的背后写着: 2518。出门，在走廊的分歧点走左手边，下到尽头，用钢制钥匙开门进去。先开灯，



在桌子上有另半张照片以及手写本，床头有Obed Morton的日记。回头，在门边角落里有精工钥匙。现在，可以把照片拼在一起了，上面写着：2518+1408，结果是3926。

出门，回分歧点走另一边，到尽头找到电灯开关，进入开关左边的门，床底下会冒出怪物的触须，离远点打下油灯烧死它，然后可以拿到火箭发射枪（Rocket Launcher Pistol）和其他补给。出来用镀金钥匙打开开关右边的门，下到一楼走廊。到地图右边的三扇门前，用精工钥匙打开左边的门。这里是图书馆。和Aline通话后先开灯，中央区域的办公桌上有Jeremy Morton的日记，诵经台上有Morton家族的族谱。翻看一下族谱，注意那些红色标注的字句。然后上二楼，在尽头的控制板上输入密码3926，移开一个书架。进去可以得到望远镜（Telescope），旁边的壁龛上缺少了一个雕塑，在这里使用杂技人雕像，可以打开墙上的一个面板，里面有Abkanis Statue。面板上需要输入密码，但是现在还不知道。调查左边的杂货架，找到一张纸条，上面反写着"The Key to The Portr Aits is The Dates Those They Represent Were Born on."

到三楼去，从梯子爬到外面，沿路来到塔楼，在塔楼的窗子上使用望远镜，用"X400"的焦距



看到远处铁窗上面写着：1692。回到暗门里，在面板上输入这个年份，又打开一个画像机关。现在研究一下Richard Morton的遗嘱。翻到最后一页，看到一副示意图，它表示图书馆1-3楼里四本图书的位置。第一本书在三楼尽头，过去将它插入书架。回到一楼，到大门左侧的书架放好第二本书。第三本在一楼楼梯口，这时候，有一个小Boss出现了，一边躲避它的攻击，一边往三楼跑。在三楼中间的位置找到第四本书，把它安放好。现在大厅里最后一幅画像机关也开启了。在这个怪物放电后的瞬间，用强力武器攻击，经过多个回合，终于解决掉它。现在，回大厅里，在一幅画后面取得青铜钥匙（Bronze Key）和离子炮（Plasma Cannon）。另一幅画后面取得雕刻金属片（Engraved Metallic Piece），上面刻着四个图案。现在四个画框底下出现了新的输入装置，要求输入这四个家族人物的生日。查阅族谱，从左到右依次输入1852、1874、1899、1931。一楼桌子上的时钟开启了，露出钥匙来。用这个钥匙打开大厅正中的门，总算离开这个恐怖的地方了！

出门先往右边走，在拐角处得到药包和气体弹药（Gas Cartridge）。返回门口，用青铜钥匙打开对面的铁门，又回到了游戏初期经过的路上。往左



转，躲过敌人，一直回到游戏开始的地方。地图最左边的密码门可以打开了。在门上输入雕刻金属片上看到的图案，进去。

Disc2:

检查门背后的尸体，可以得到一些补给。然后过桥前进，往前走，从左边台阶上到祭坛。调查那块嵌着十字架的大石头，会提示你确定一个方向，选择了“北”之后和Aline通话，Aline会不断地提示应该调查哪个方向的石头（注意指示方向的关键字)。最后，停在正东面的石头前，按照Ogoul'al ~ Hypor ~ Harnis ~ Korna的顺序念动咒语，祭坛中央的圆石发出了蓝光，调查取得 Indians Statue 以及碑石（Stone Stele)。

出祭坛左转前进，和Aline相约在前边见面。往前走进入狭窄的峡谷，看地图可以发现峡谷中部有架梯子，不过现在还不需要过去，穿过峡谷进入沼泽地。看一下地图，先到最左边，那里有失事的飞机。在机舱里得到剪线钳（Wire Cutter)、蓝色透镜（Blue Lens）和急救包。到驾驶舱和飞行员谈话后出现了时间倒数，赶紧出去，飞机要陷下去了！

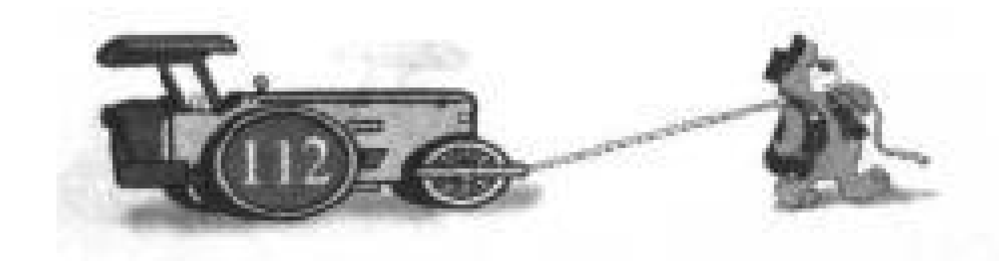
从地图上方的门离开沼泽地，远远可以看见教堂，先不进去。从右边的岔路来到栅栏跟前，碰见



Aline、得到 Obed Morton 的封印，回到教堂前，用剪线钳剪断门上的锁链，进去。右边桌子上有书，旁边墙上是一个密码锁，需要三个图案解锁。现在把手电筒和蓝色透镜混合用来照亮，发现它对血迹非常敏感，照一下教堂门背后，可以看到星形的图案。另两个图案在外面，一个就在刚刚去见 Aline 经过的路上，另一个要一直回到峡谷里，爬上中部那个梯子，进入山洞得到。

回到教堂，按动这三个图案解锁，讲台会移开，露出一个密道。前面是个双联门，使用封印通过右门，沿着走廊一直下去，进入尽头的铁栅门。记住门右边的开关，然后一直往里走，碰到了Alan Morton。谈话后他会逃走，并且关闭电力和所有的门。现在要依次打开实验室里的三个开关来开门，三个开关是有顺序的，而且这时系统不提供地图，所以找起来比较麻烦。但是Aline会为你导航。面对Alan逃走的门调查（这是必要的）会有对话，然后往左走到头就是第一个开关；第二个在铁栅门边；从铁栅门回来，在岔路口右转，走到头会看到第三个开关。

开门后沿着长长的信道一直下去，最后，回到早前的棺材那里，与先前那个老者交谈后，到信道尽头爬铁梯进入花园。找到地图下部的长梯，爬上

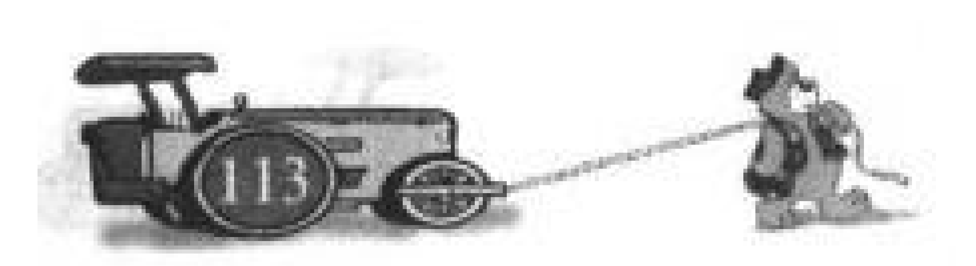


去，将一个雕像从缺口推下去，在碎片里得到另一个 Indians Statue 以及 Alan Morton 的封印。现在原路返回，一直回到密道口的双联门那里，使用封印，进入洞穴。碰到 Aline 后，和她一起往右边走，路上她会破解一些石碑上的文字。

进入下一区域，经过长石桥进门，在旁边的地板门里得到大量的武器弹药和急救包。往前走，可以看到 Alan 正在那里作法，白发老者阻止不了他，他还是打开了大门。而 Carnby 也被吸入了深渊……

起来以后周围会不断出现敌人，走为上策，万不得已可以用光枪（Lighting Gun）攻击，因为一路上的蓝色水晶可以给电池（Battery Charger）充电。沿路下去，经过几个洞穴直到进入发散着黄色的房间，再进下一间，Carnby 试图沿着墙壁上的绳子爬过去，但是 Alan 把绳子给弄断了，在旁边的洞穴里拿到光电枪（Photoelectric Pulsar）和水壶（Flask），出来沿着崖边的绳子向下爬，将要抓住 Alan 时，变成怪物的 Obed 抱着 Alan 跳下了悬崖。

沿着洞穴走到尽头，沿上面垂下来的绳子爬上去，经过石桥，会有一段与 Johnson 的对话，然后，进门沿着洞穴继续下去。经过一个熔岩洞之



后，再次与Johnson通话。最后，来到一个巨大的溶洞里，有一根石柱倒下去，正好成为到达对岸的桥梁。过桥，右边有一泉眼，过去用水壶盛水。进入石桥左边的洞中，大门前的几案上有三个雕像，其中的两个没有头。先不管它们，进入右边的信道，从悬崖爬到下面之后，会发现有一个石像头安放在石头上。这时，Alan突然出现了。Alan移动的速度很快，一旦被追到，就不可能到达想去的地方了。所以，首先用强力武器对他一阵猛轰，等他晕过去以后，迅速往地图中的右下角凹间跑。那里有一杆魔力长矛，过去后会神灵附体，进而给Boss最终的一击!

现在，取走雕像头，回到崖顶，Aline拿到另外一个雕像头，在几案前使用它们，打开身后的大门，然后就是结尾的CG了。

剧情二 Aline Cedrac

Disc1：

Aline落在了大屋的房顶上。沿着窄道走下去，和Carnby相互确定了位置以后，爬进右边的窗格里。床上的老妇人会给Aline一把小青铜钥匙(Small Bronze Key)。在屋子里转转，窗前有本《科学》杂志，床头有急救包。然后往门跟前走，用手



电光消灭一个敌人。发现Aline竟然手无寸铁，需要给她找一件武器。

出门到三楼走廊，往前跑到尽头，打开电灯开关驱除怪物。然后往回跑，在分歧点右转，进入旁边的门。注意和怪物保持距离，在房间里面拿到一些补给。从桌子跟前的门进入一条亮灯的走廊，从另一端出去，来到下一间，这里有急救包和弹药，重要的是找到小镀金钥匙。现在，回到三楼走廊，到电灯开关旁边使用镀金钥匙出门，沿着旋转楼梯下去，到中间时会听到一段谈话，然后来到一楼，顺手把灯打开。进入左边的门，再进入右手边的门，来到一个大房间里。不要开灯，到圆桌的左侧调查一个印第安人雕像，用青铜钥匙打开雕像下面的盒子，得到左轮手枪（Revolver）。躲开怪物，往窗子跟前跑，可以听到旁边的门被打开了，进去看到Alan Morton的踪迹，沿着信道追出去，进入一楼走廊。先开灯，然后往另一头去，进入楼梯左边的门，一直走下去，又看见Alan，并遭到他的袭击。

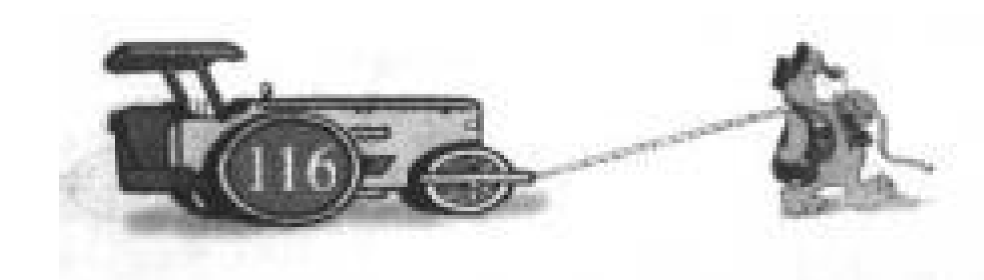
Aline醒来，发现自己正在二楼的一间卧室里，除了少了件外衣，其他的没有损失。下地和Carnby通话后，到处走走，在床头依然有Alan的日记，镜子旁边的抽屉里有内六角扳手（Allen Wrench），



凳子上有药包。从镜子出去一直向下，在拐弯的角落里可以得到三管猎枪（Triple-barreled Gun），进门继续走下去，可以找到急救包。

回到卧室里，Carnby已经进来，终于和Carnby的剧情对上了，后面的情节大家都知道，Aline被送到了三楼。这里有一段与镜中影子的对话，它希望Aline去找到一面镜子。开门出来，沿着熟悉的路径回到老妇人的卧室，然后出门，从旋转楼梯下到二楼先前听到谈话的地方，现在门已经开了。进入二楼走廊，再进左手边的门来到Alan的办公室，在台阶下的桌子上取得镜子，此外，还有榴弹发射枪以及急救包，注意记住办公桌前的投影机。出来到分歧点，往右走找到电灯开关，进入它左边的门，里边是个卧室，隐隐听到谁在叫着："Aline……"好像正是镜中的影子在召唤。

到床的右边去，直接走进镜子里就会看见它，这时，如果把镜子给它，你就Game Over了，所以，还是把镜子砸了，之后可以取得Abkanis Statue。从镜子里出来，会遇到白发老人，之后从右边的门出去，来到大厅。从楼梯后的门出去，到一楼走廊，记得Carnby取得撬棒的房间吗？到那里去，在办公桌、书架、镜子边的柜子上取得文档，然后，用手枪把镜子打烂，取得Abkanis刻板译本。



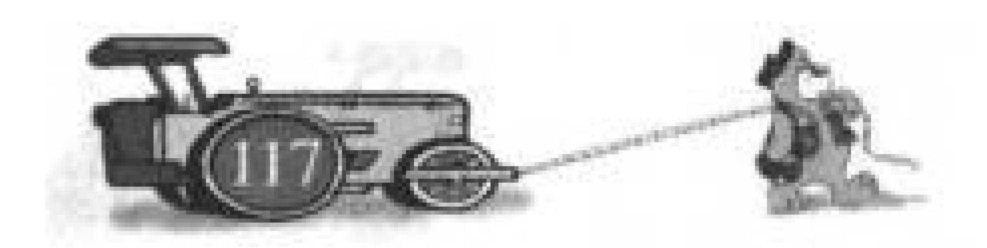


现在再回去找Lucy。

老太太这次摸出一个玻璃棱镜（Glass Prism）来，拿它到Alan的办公室去，进门先关灯（如果你此前打开了它），在投影机上使用棱镜，然后用手电筒照射，动画结束后得到雕刻方块（Engraved Cube），到道具栏调查它，原来这是图书馆的3D地图，每个代表的书架上写着数字1、9、9、1。现在，去图书馆，取得里面各处的文档以后，检查那四个大书架，在中间靠左的书架上有本书需要输入密码。输入1991打开密室，里面有Abkanis刻板以及一些补给，然后拉下头顶的开关，马上有Boss出现了，等它冲过来时连发榴弹，不出10发就能放倒它。到它出来的容器里调查，找到半枚奖章(Half Medallion)。现在到二楼移开的书架里或者外面的塔楼可以找到很多补给。

从图书馆出来，Aline会自动回到Lucy那里。她会给你另外半枚奖章，组合起来得到青铜天球(Bronze Sun)。到一楼大厅里去，镜子门上缺少一个雕饰，使用它开门出去。

出门右转进入信道，在尽头爬梯子，用六角扳手打开盖板，进入花园。从旁边的门出去，这时，图书馆的Boss又出现了，一直跑就可以躲开它。往右进小门，跑过这段直道进入墓地，墓地里散落着

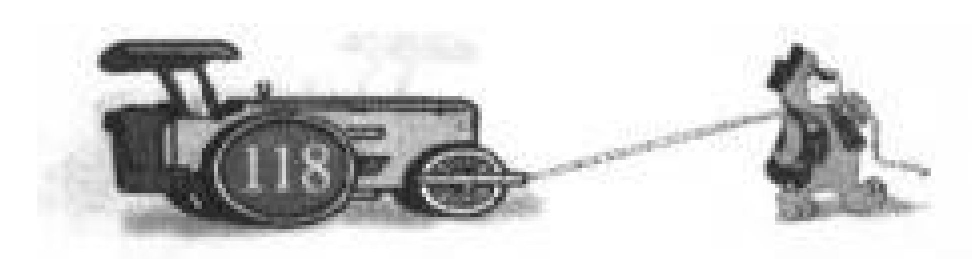


一些补给，但是，有怪物追着，去拿补给可不是好主意。进地图看到右侧有座白色的小屋，进去来到Morton家族的墓室。只有Jeremy Morton的墓穴可以进入，里面有火箭和火箭发射手枪，在棺材附近得到金属罩（Metal Cover）。看到棺材上的铭文："只有光的符号可以开启坟墓"。现在回外间，墓室正中的墙上有一个输入装置，在这里要用光照亮特定的灯盏才可以开启坟墓，其实就是要在墙上组成一个M形的图案。把金属罩和手电组合，按住瞄准键，再按观察键，就可以上下左右灵活地操纵电筒。在墙上划出M形后，Richard Morton的墓穴可以进入了，在里面的尸体上取得字条，沿着长信道下去，出洞口，在悬崖边选择下去。

Disc 3：

大门上锁了，躲避怪物，沿着惟一的路径走，最后来到城堡大门前。往左侧走到尽头，可以找到弹药。回到门前，面对大门爬上右侧的城墙，来到城堡顶部。

沿着楼梯下来，往左边走，从旁边的楼梯下到城堡底部。向左打开大门，走右边台阶向下，来到被一片矮墙分成两半的空地。这一边的洞穴里的门打不开，爬过矮墙继续走，不要理会那些怪物，来到一个狭小的充满僵尸的房间，里面有三个门，

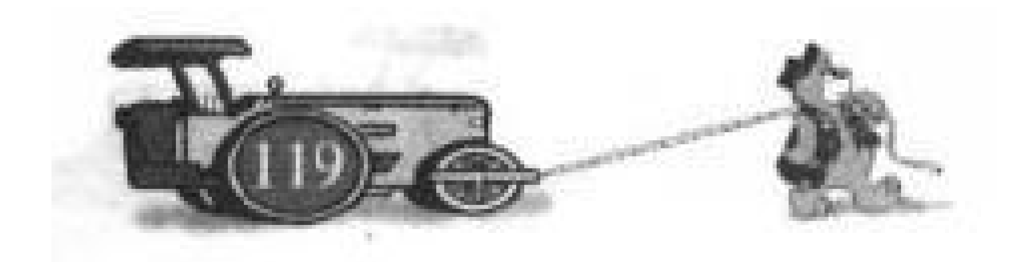


选择单独的那个门进入，可以看到已经失去理智的Obed，Aline不相信这就是自己的父亲。在取得黑金属卡片（Black Metallic Card）后出门，进入另一侧的房间。

这里十分宽阔，下到一层去，许多门洞里有补给。其中一个门洞里有张桌子，旁边是一架大炮，而它对面的墙壁不太牢实……好好熟悉一下大炮的位置，在这里拿到剪线钳、一张图纸以及三角支撑（Tripod Support），它可以分解成Tripod Support和Metallic Half-Ring两部分。现在，回到空地，翻过矮墙，左转进入洞中，尽头有个柜子，拿钳子开锁，里面有一块钢锭以及精工钥匙。返回城堡顶层，现在门可以打开了，进入工场。

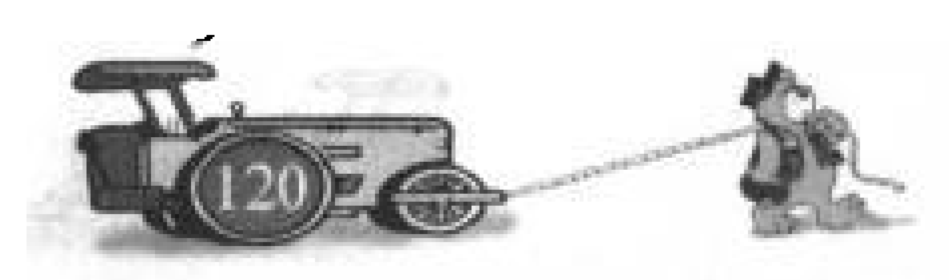
取得桌子上的文件，然后得到Orange Accel erator、Barrel和Butt。组合起来得到Photoelec tric Pulsar，但是现在无法使用。看到身后边有一件奇怪的机器。使用模具（Mould）和钢锭后可以得到Perforator Barrel，和Tripod Support组合起来，再与Photoelectric Pulsar组合，得到Perforator，但是这个装置仍然缺少Abkanis Enrgy Stone,不能应用。在工场里转转，在打开的储物柜里面有玻璃透镜（Glass Lens）。

到信道边打开电灯开关，进入信道，可以看到



垛口上的望远镜，使用透镜后看到一个奇怪的雕像。先不理它，继续前进，Aline一不小心掉进了水中，干掉怪物后，找到浅滩上岸。进门，取得弹药后爬上梯子。从前面的箱子中得到金、银、红色的卡片，开门出去，回到工场里。再到遇到Obed那里，三个门的最后一个可以开了。在门上依次插入银、金、红、黑的卡片进门（以上下键选择）。这是一个环形房间，在底层找到离子炮和另外半枚戒指，与Tripod Support上拆下的一半戒指（Metallic Half-Ring）组合起来。沿着楼梯上去，来到一个机械前，输入密码，即故事发生的时间：10/31/2001。底层的一个暗门被打开了，得到Abkanis Statue、大青铜钥匙、一个封印和一把小生锈钥匙。打开底层那个锁住的门出去，来到城堡的外面了，一直走到尽头可以看到望远镜里的雕像，发现雕像上有个圆形的凹槽。

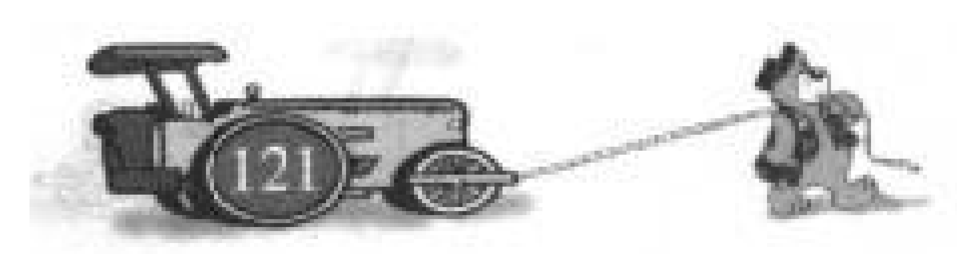
这时，Carnby来电，讲好要见个面。现在返回城堡，一直回到Disc2开始的地方，注意躲避那个不死的Boss。用封印和Carnby交换一个石盘，之后会返回到雕像前，把石盘放进凹槽，得到Abkanis Statue以及一块发光的石头。这时再次与Carnby通话，之后可以把石头与戒指、Perforator组合起来。现在，这个看上去很厉害的武器终于完





成了。

回工场去，这次从一边的梯子一直爬到顶层。在这里打开一个锁住的盖子。回到第二层去，操作角落里的机器，顶层上升起一个收集能量的装置，而那个Boss也再次出现！房中间的装置不时发出间歇性的闪电，把那个怪物引到跟前，算准闪电间隔，就要闪电时，跑到怪物的对面去，吸引它从中间跳过来，让闪电击中它。击中三次以后，它终于永远被消灭（如果2分钟的倒计时结束，必须重新启动机器）。先把倒计时状态的机器关了，再次打开，现在有充足的2分钟时间，我们必须争分夺秒地赶到大炮那里去，利用收集的能量使大炮工作。不要管路上的敌人，也不要翻过跑到矮墙，直接进入环形房间，在大炮上使用Perforator，炸开一面墙。取得光电脉冲枪后向下爬，沿路过了桥后进入另一洞穴，向下走，再进入洞口。沿信道最后会遇到Carnby，这里的故事又一次吻合了，沿着操纵Carnby时熟悉的路走，过石桥，进门。在半路的活板门里，同样可以取得光枪、充电器以及一些补给。再走下去，又会看见做法中的Alan，Carnby被吸到门里。进入Carnby消失的门里，往左走下去，取得蓝色水晶进门，来到溶洞。再进入下一间，用光枪对付敌人。翻过矮墙进入地图中下面的入口。



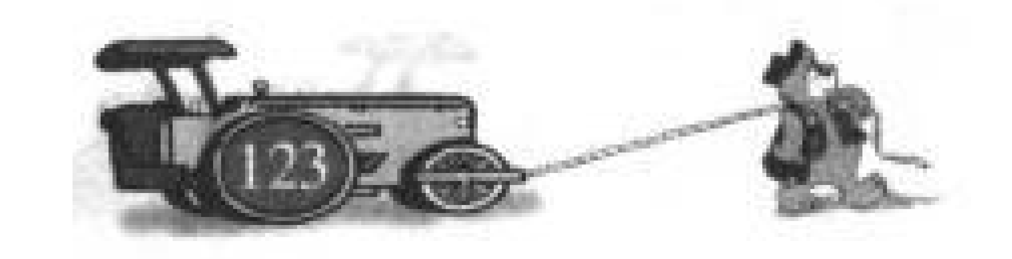
在这里可以看见神庙了。从左边绕下去，中途爬上梯子后进入神庙前广场。从庙前的台阶上去，进入神庙，从大殿里的巨像右侧走到最深处，这里有被7块石头环绕的装置，上面有7个按钮。每按动一个按钮相应的石壁就会打开，最后在这里得到6块封印石。

回到广场，注意到有一个屋子上有梯子可以攀爬。爬上屋顶，从梯子下到屋里。旁边的石头上有水壶（Indian Skin Flasks）。路被深坑截断了，屋子里有6块大石头，将得到的封印石对号入座，深坑填平了，在尽头拿到石头金字塔（Stone Pyramid）。返回神庙里，到那个巨像跟前，这里有一个石柱刚好缺尖，把金字塔放上，大殿里立刻变得金碧辉煌，而Aline也得到了石像头。现在回到洞穴里，从爬梯子上来的地方下去，接着往下走，最后会来到Carnby经过的岩浆洞，出洞，过桥，在发荧光的泉眼里灌满水后继续往下走，穿过石墙，在悬崖尽头看到Alan爬到桥下去了，跟着Alan爬下去。堵住了Alan，Obed变成的怪物扑向Alan，他们一起落入了深渊……

爬下去捡到一个石像头。和Carnby通话后，从一边的小洞穴离开，到尽头跳下，沿着来时的路跑下去，中间会有Johnson的呼叫，继续跑，进入一



个到处都是水的房间，下水往右前进，上岸后Johnson会再次来电。往下走进入溶洞，一段柱子落了下来。正要过去时，Obed和Alan的混合体出现了，这就是终极的Boss。先往桥对岸走，等怪物过来就后退，当它转身返回的时候，用强力武器打它的后背，多重复几次，可以将它打倒，趁这个时机跑过去。进入桥左边的洞穴，把石像头放到几案上，Carnby会适时地出现，放上另一个头，门打开了。影子岛的故事告一段落。





暗黑破坏神 II

人物与技能

在《暗黑破坏神 II》里，游戏者可选择五种职业中的任何一项，而这五种职业各有：

1、亚马逊女战士(Amazon)：

亚马逊女战士属于游牧族群的女战士，她擅长弓术，精通使用矛、投掷类型的武器以及与敌人正面的徒手直接对战。

起始能力：

Strenth: 20　　Vitality: 20

Dexterity: 26　　Energy: 16

2、野蛮人（Barbarian）：

野蛮人是属于文明前之部落族群的人物，所以他的特色在于双手可各持有杀伤力的武器，而且对魔法的抗力强。

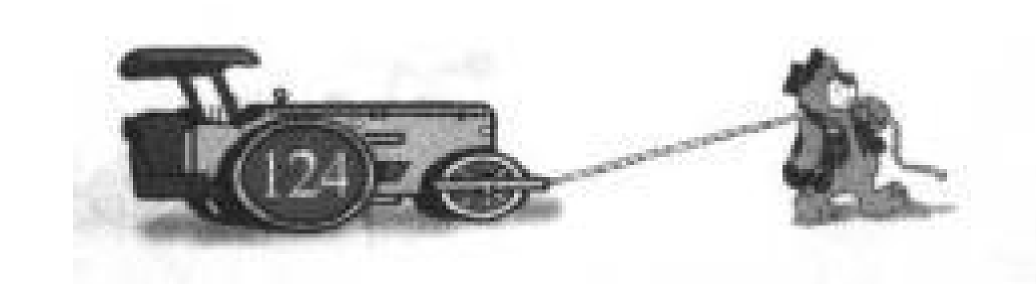
起始能力：

Strenth: 30　　Vitality: 26

Dexterity: 20　　Energy : 10

3、死灵法师（Necromancer）：

死灵法师来自雾气弥漫的南方沼泽区，所以拥



有一些不可知的神秘力量，像诅咒、召唤法术与操纵死尸等等。

起始能力：

Strenth: 16 Vitality: 16

Dexterity: 26 Energy: 25

6、圣骑士(Paladin):

圣骑士属于西方军旅的骑士，所以，任何刀、剑及斧头等武器的使用，对他来说都不算难事。

起始能力：

Strenth: 20 Vitality: 20

Dexterity: 26 Energy: 16

7、法师(Soceress):

法师属于背叛正统魔法的女魔法师，因此，她擅长冰、火及电系等的法术攻击，对敌人的攻击面比较广。

起始能力：

Strenth: 20 Vitality: 20

Dexterity: 26 Energy: 16

实战要领

1、储存空间需要灵活运用。

游戏中可放置物品的地方有三个，即背包、腰带和宝物箱。玩者要随时注意这些储物空间的利



用状况，尤其是在练功过程中，可能随随便便就会把这些空间塞满，若不是极有收藏价值或必备的物品，还是卖掉为好。

2、非常节省时间的传送平台（Waypoint）和传送卷轴（Scroll of Town）。

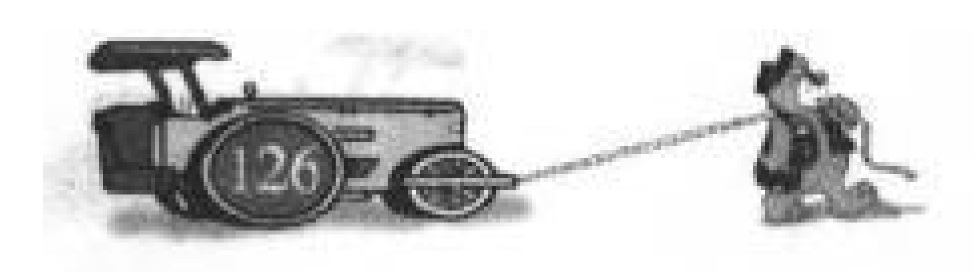
能够借由传送的方式到达目的地，是游戏中一项极为贴心的设计，它节省了主角于两地来往奔波所耗费的时间，而且在战况不利时，还可作为紧急避难的一种方法，尤其是当对手很强且无法一次将之消灭时，玩者可以借由传送的方式回到城镇中疗伤或添置物品，然后再以最佳的状态继续出战。

3、注意装备的完好性。

在探险旅途中，主角的武器和防具会因战斗而磨损，所以，玩者必须在所处的城镇中找到工匠，并随时去修复装备，不然，等武器和防具因损坏而无法应敌时，就后悔莫及了。

4、注意躲闪。

有时，刻意地闪避敌人的攻击，也不失为一种好的战术，尤其是当魔法力不足时，可借此以求恢复。其次，在闪躲过程中，最好选择绕圈子的方式，只有这样，才不会误闯其他地图上未经探索的区域，而招致更多的怪物。



5、键盘和鼠标搭配使用才能事半功倍。

在你忙于与怪物厮杀的同时，绝没有时间去开启其他的功能选项，因此，热键的使用就显得十分重要，以下是热键的执行方法：

A：开启人物状态选单。 C：关闭人物状态选单。

I：开启背包。 B：关闭背包。

T：开启或关闭技能树。 Tab：开启或关闭地图。

M：开启或关闭讯息记录。

Q：开启或关闭任务记录。

Esc：开启或关闭游戏选单。

R：开启或关闭跑步模式。

H：开启或关闭操作界面说明。

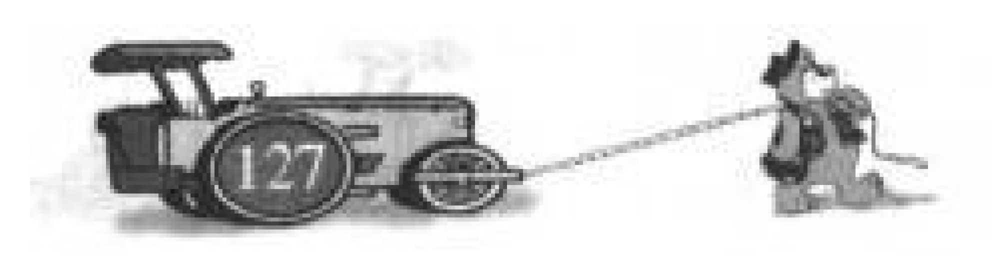
Enter：开启或关闭对谈模式。

6、擒贼先擒王。

游戏中有些怪物具有复活能力，如小土人（Fetish）的巫师、木乃伊（Mummy）及沉沦者（Fallen Ones）的首领等，这些重点怪物必须在战斗过程中优先消灭，否则，只打那些再度复活的怪物会令人非常厌烦。

7、适当地分配升级点数。

当主角的等级晋升时，游戏内会给予一些升级



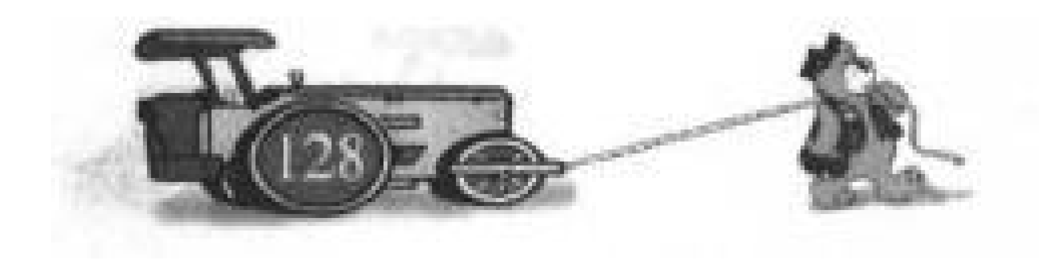
点数来供玩者分配，在人物的状态方面，包含力量(Strength)、敏捷（Dexterity)、体力（Vitality）及能量（Energy）四大项，由于某些装备需要一定的数值才能使用，所以在分配升级点数时，可依照关卡的难易度来做适当调整；对升级技能的部分，玩者可按照自己的喜好来专门升级搏击类或是魔法类的技能，总之，每次升级只能得到一点的技能点数，玩家要好好思考!

8、利用佣兵。

事实上佣兵算不上一个好帮手，纵使你雇用的佣兵会随着剧情的改变而升级，但其程度却永远跟不上怪物的等级，这就是说，佣兵在实战过程中，存活率往往显得相当低。虽然如此，佣兵仍有它可取之处，比如解决一些零星的怪物，或是当做肉靶等等，尤其是后者，它能帮助游戏者在佣兵与怪物忙于交战的同时，趁着间隙顺利地取回前次回合中阵亡的主角尸体，这是很划得来的。

9、善用药物。

玩过第一代《暗黑破坏神》的玩家应该都知道，不管主角的技能如何升级，在执行任务过程中还是得不停地服食药品，所以，不论是生命药、魔法药、解毒药及任何可能需要的药品，在执行任务之前要充分备足，因为，不吃药就可以过关几乎是





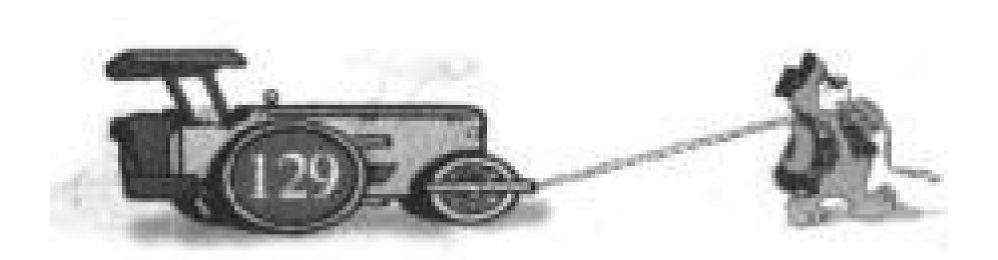
不可能的。

10、关于与 Diablo 的决战。

可以打败Diablo的方法不会只有一种，但打败Diablo的过程却是十分艰辛的，首先，游戏者要预备两套以上的装备、很多的大瓶生命药、一本放满传送卷轴的书本，准备完后，就可以向Diablo宣战了。当正式与Diablo遭遇时，千万不要对其死缠烂打，因为只要Diablo随意一击，主角的生命值立刻就会少掉一大半，所以，此时应该采取闪躲战术，再出其不意地给它一击，借由累积的进攻效果来达到战胜Diablo的目的；当然，在此期间，游戏者必须常常以生命药来维持生命值，假如情况危急，玩者也可暂时退出神殿以求自保，同时，不要妄想在神殿之中开启传送功能，因为 Diablo 会将游戏者打开的传送门封死。再则，当主角阵亡时，玩者不要设法去取回尸体上的装备，因为与其冒险接近尸体，倒不如配置主角新的装备，然后再重新与Diablo 作战节省时间。

1、任务一：

任务一的主要工作是要找到 Andariel 并消灭她。在救回 Deckard Cain 之后，就会由他交付给游戏者任务，解决了 Andariel 以后，Warriv 就可带你去剧本中的第二项任务。任务一内的所有段





子可参照下表。

任务名称: Den of Evil

消息来源: Akara

发生地点: Blood Moor

过关奖励: 增加一点技能经验值

过关条件: 消灭所有怪物

任务提示:

这是任务一里的第一个段子,也是任务中最简单的一个。游戏者先从 Sister of Sightless Eyes 的领袖 Akara 中获得讯息，然后在 Rogue Encampment 里找到她和其他的 NPC。接着，顺 Rogue Encampment 走下去可找到恶魔的巢穴，游戏者的任务就是消灭巢穴里所有怪物。而巢穴里没有特别新奇或恐怖的怪物出现，只有一些僵尸和几只较难缠的头目。完成这个任务之后，Akara 就会给予游戏者一点技能经验值作为报酬。

任务名称: Burial Ground

消息来源: Kashya

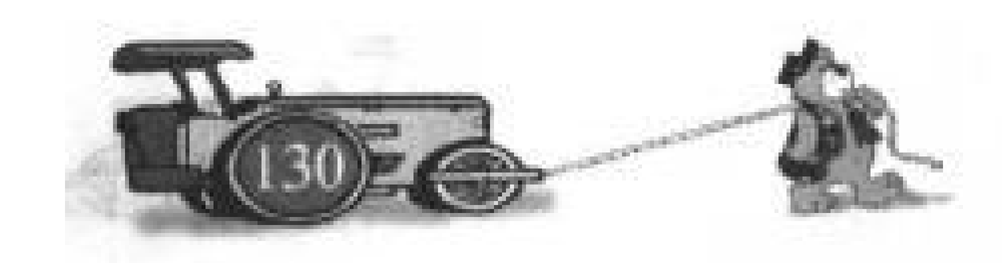
发生地点: 寒冷草原附近

过关奖励: 可以雇用佣兵

过关条件: 解决 Blood Raven

任务提示:

Blood Raven 的行动很快，而且可以使僵尸复



活为她战斗。所以，通常在她周围都会有一大堆怪物围着她，而她会在后方放箭和施魔法。

任务名称: Cairn Stone

消息来源: Akara

发生地点: 石平原 / Tristram

过关奖励: 使 Cain 免费鉴定物品

过关条件: 寻找对象并且救回 Cain

任务提示:

首先，游戏者要找到 Tree Of Inifuss (在 Dark Wood)，找到后，按它一下就会掉下一卷卷轴。然后把卷轴拿到 Akara 那里，她会解释使用纪念石开启信道回到 Tristram 的方法。而游戏者要到那里去救回 Deckard Cain，此时，Tristram 应该已经被毁灭了，所以将会有一大堆怪物居住在那里。救了 Deckard Cain 之后，他会打开一个回到野营地的时空门，之后，就可以免费地为游戏者鉴定物品了。

任务名称: Forgotten Tower

消息来源: 纪念石群里的残旧古书

发生地点: 黑沼泽 Black Marsh / 塔之地窖 Tower Cellar

过关奖励: 一些金钱和装备

过关条件: 杀掉 Countess





任务提示:

这个段子是由阅读圣坛上的古书而来的。当游戏者一进入沼泽地区，就会看到一本古书；里面将会告诉游戏者一个关于古代邪魔的高塔，而现在变成了废墟。在沼泽地区中，游戏者会找到一座倒塌了的石塔。在那里找一找，就可以找到这个入口。为了完成任务，游戏者必须击败在地底最后一层的Countess。

任务名称: Tools of Trade

消息来源: Charsi

发生地点: 修道院/兵营 Barracks

过关奖励: 把一件金属物品升级

过关条件: 找物品

任务提示:

在这一个任务中，游戏者需要帮助Rouge Encampment中的工匠Charsi找回一个失落了的铸造器(Horadric Malus)。而这个铸造器将会由一个很强的怪物（Smith）守护着。

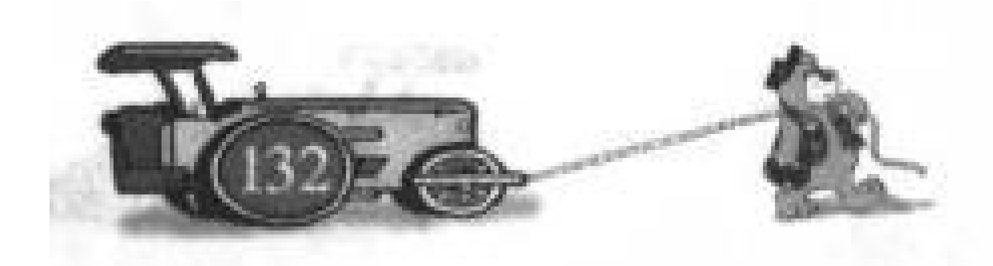
任务名称: Sister of Slaughter

消息来源: Deckard Cain

发生地点: 修道院/地下陵寝 Catacombs

过关奖励: 很多的金钱和通过任务一

过关条件: 杀掉 Andariel





任务提示:

Andariel 位于修道院中的最底层里，由于在她周围有很多强大的仆人保护着。所以，要杀掉 Andarie 将会是很难的一件事，特别是她拥有强大的毒系长距离攻击和近身肉搏能力。当游戏者杀掉 Andariel，回去告诉商队的领袖 Warriv 后，就可以踏上任务二的旅程了。

2、任务二:

任务二的主要工作是解救天使 Tyrael，接着他将告诉你 Baal 到底发生了什么事，完成任务后，Meshif 则会带领前往任务三。而任务二内的所有段子玩者可参照下表。

任务名称: Radament' s Lair

消息来源: Atma

发生地点: Lut Gholein 的 Sewers

过关奖励: 获得 Book of Skill

过关条件: 杀掉 Radament

任务提示:

游戏者必须进入 Lut Gholein 里的地下信道，然后，在最底层找到 Radament 并且杀了他，杀了他之后可以得到一本加技能点数一的书册。另外，在附近的宝箱，可以找到 Horadric Scroll，把它拿给 Cain 以后，他就会给游戏者下一个任务。



任务名称： The Horadric Staff

消息来源： Cain

发生地点： Dry Hills，Far Oasis，Lost City

过关奖励： 得到 Horadric Staff

过关条件： 收集三样物品，并将Horadric Staff放入 Horadric Orifice

任务提示：

游戏者必须在三个地区找到三样物品，这分别是 Horadric Cube、Horadric Shaft 及 Viper Amulet。Horadric Cube 可以在 Dry Hills 里的 Halls of the Dead level 3 找到；Horadric Shaft 可以在 Far Oasis 里的Sand Maggot Level 3 找到；Viper Amulet 则可以在Lost City里的Valley of the Snakes / Claw Viper Temple 里找到。收集完后，回 Lut Gholein，经鉴定后，再用 Cube 合成其他两件物品，接着，就可以得到 Horadric Staff，这也是开启 Tal Rasha’s Chamber 的关键物品。

任务名称： Tainted Sun

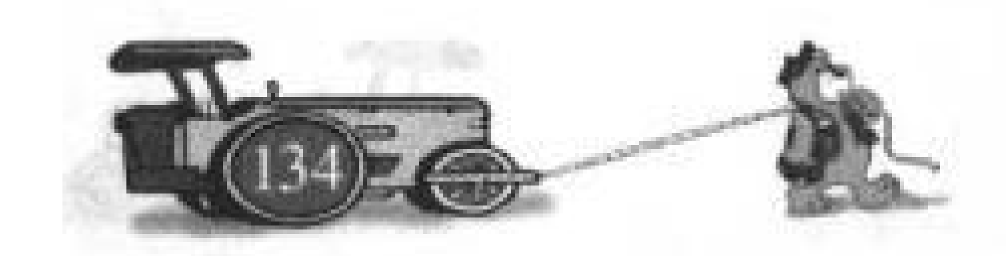
消息来源： 进入 Lost City

发生地点： Lost City

过关奖励： 得到 Viper Amulet

过关条件： 摧毁 Tainted Sun Altar

任务提示：



事实上，当游戏者完成了 The Horadric Staff 任务时，也就代表此项任务已经被完成了，因此，Tainted Sun 可以算是 Horadric Staff 的一个子任务。当一进入 Lost City 之后，就会接收到任务的讯息。再者，游戏者必须找到 Valley of Snakes 中的 Viper Template ，并且摧毁 Tainted Sun 祭坛，完成之后就会得到 Viper Amulet。

任务名称: The Arcane Sanctuary

消息来源: Drognan

发生地点: Palace 皇宫下

过关奖励: 进入下一个段子

过关条件: 进入 Arcane Sanctuary

任务提示:

游戏者将由 Harem 一直往下走到 Palace Cellar，并且找到进入 Arcane Sanctuary 的入口，在入口处，将会面对头目 Fire Eye，解决它，然后进入 Arcane Sanctuary。

任务名称: The Summoner

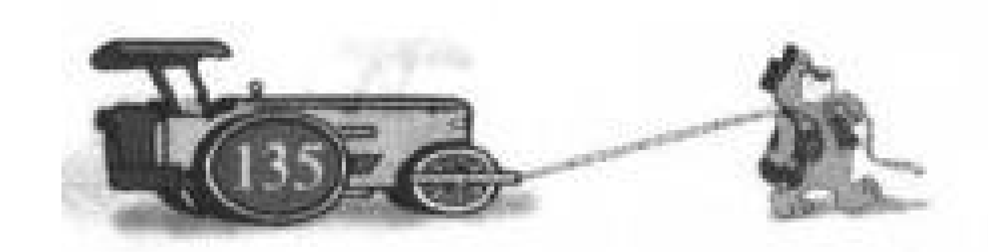
消息来源: 遇到 Summoner

发生地点: Arcane Sanctuary

过关奖励: 进入下一个段子

过关条件: 杀掉 Summoner

任务提示:



在 Arcane Sanctuary 中遇到 Summoner 后便开启了这个任务，对付他最好的方法，就是不断地跑而让他追，然后，趁机偷袭他。打败 Summoner 以后，就会开启到达 Canyon of the Magi 的时空门，在那里，游戏者将可以发现7个Tal Rasha's Tomb。

任务名称： The Seven Tombs

消息来源： Jerhyn

发生地点： Canyon of the Magi

过关奖励： 进入任务三

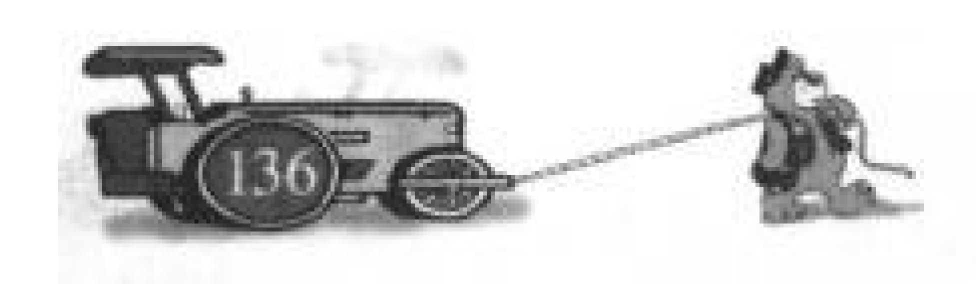
过关条件： 杀掉 Duriel

任务提示：

游戏者必须在七个 Tal Rasha' s Tomb 中找到可以进入 Tal Rasha' s Chamber 的 symbol，找到之后，再将Horadric Staff放入 Horadric Orifice，接着，会开启一个进入的门，这时，游戏者将面对魔王 Duriel，打败他并救出天使 Tyrael。完成任务之后， Meshif 就会开船带领游戏者前往位于东方的 Kurast。

3、任务三：

任务三的主要工作是消灭 Mephisto。当你解决 Mephisto 之后，就会得到 Mephisto 的 Soulstone，接着，再进入红色的 Portal ，再来，便会进入任务四了。而任务三内的所有段子玩者可以参照下





表。

任务名称: The Golden Bird

消息来源: 拾到的 Jade Figurine

发生地点: Spider Forest 或 Great Marsh

过关奖励: Potion of Life

过关条件: 找到 Jade Figurine

任务提示:

游戏者必须在 Spider Forest 或 Great Marsh 找到一只金色名字的怪物。打死它之后，会发现Jade Figurine。接着，回到城镇中找 Cain，他会叫游戏者去找Meshif。找到Meshif之后，把Jade Figurine 给他，他会拿一只 Golden Bird 作为交换，再把 Golden Bird交到Alkor那里。他就会送给游戏者一支 Potion of Life，它的作用是会使最大生命值增加20点。

任务名称: Blade of The Old Religion

消息来源: Hratli

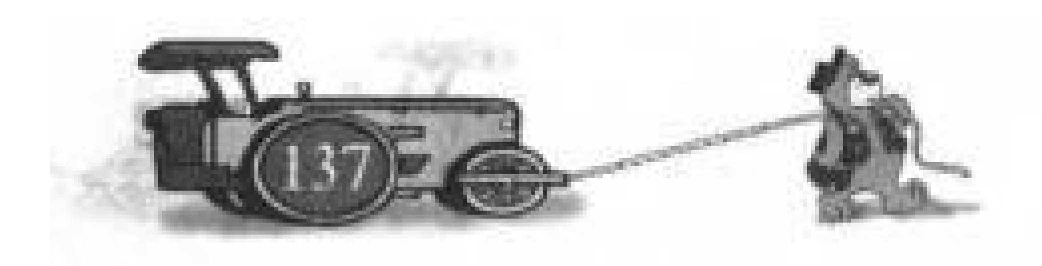
发生地点: Flayer Jungl

过关奖励: 得到一名佣兵 Grim Tough Ring

过关条件: 得到 Gidbinn，并且交给 Ormus

任务提示:

穿过 Great Marsh 后，可找到 Flayer Jungle，此时，会有一个类似剑状的标志出现在地图里，这



便是火炉的所在，过去把火炉点着之后，可得到 Gidbinn。回到城镇找 Ormus，他把 Gidbinn 放到一个光球中，并给你一枚戒指。接着，再到 Asheara 处，即可免费得到一名佣兵。

任务名称： Khalim’s Will

消息来源： Deckard Cain

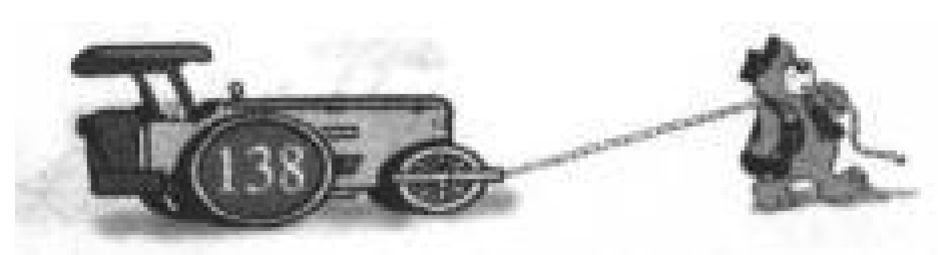
发生地点： Spider Crvern,Flayer Dungeon, Sewers, Travincal

过关奖励： 得到 Khalim’s Will

过关条件： 找到 Khalim’s Eyes,Brain,Heart 和 Flail. 再用 Horadric Cube 合成 Khalim’s Will

任务提示：

首先，你会在 Spider Forest 找到 Dark Wonderer，当他消失后，回去找 Cain，他会说明 Mephisto 被封印的地方是在 Temple City of Travin cal。但要进入该处，就得先找到“Khalim’s Will”来把封印入口的 Compelling Orb 打开，在这之前，还要找到 Khalim’sEyes、Brain、Heart 和 Flail。然后，再使用 Horadric Cube 合成 Khalim’s will。玩者先在 Spider Forest 内找到 Spider Crvern，里面可发现 Khalim’s Eyes。接着，再到 Flayer Jungle 找到 Flayer Dungeon，里面可发现 Khalim’s Brain。再到 Kurast Bazzar 找到 Sewers，里面可发现



Khalim’s Heart。最后，到 Travincal 打倒金色名字的怪物，就会得到 Khalim’s Flail。完成之后，你就可以用Horadric Cube 合成 Khalim’s Will 了。

任务名称: Lam Esen’s Tome

消息来源: Alkor

发生地点 在Bazzar,Upper Kurast和Causeway中的六个 Temple 内

过关奖励: 得到五点属性点数

过关条件: 找到 Lam Esen’s Tome

任务提示:

找到 Lower Kurast 后，再回去和 Alkor 说话。他会叫你找一本书“Lam Esen’s Tome”，而这本书则在 Bazzar、Upper Kurast 和 Causeway 中，在这里头会发现六个不同的入口。游戏者只要到 Temple 内找一找，就会在其中一个中发现 Lam Esen’s Tome。

任务名称: The Blacken Temple

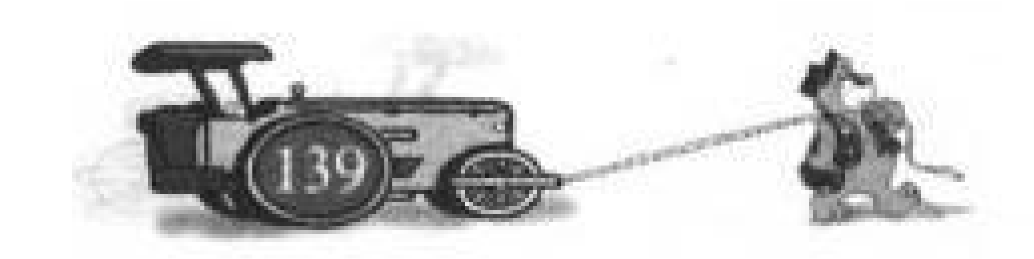
消息来源: Ormus

发生地点: Travincal

过关奖励: 得到 Khalim’s Flail

过关条件 找到Blacken Temple以及杀掉High Council

任务提示:



这其实是前一个段子中的一部分，当游戏者走过 Causeway 之后，回去找 Ormus 说话，他会给予这个任务，接着，在 Travincal 中找到 Blacken Temple，然后再把里面的怪物全部清掉，就可以得到 Khalim's Flail 了。

任务名称: The Guardian

消息来源: Ormus

发生地点: Durance of Hate

过关奖励: 拿到 Mephisto's Soulstone

过关条件: 杀掉 Mephisto

任务提示:

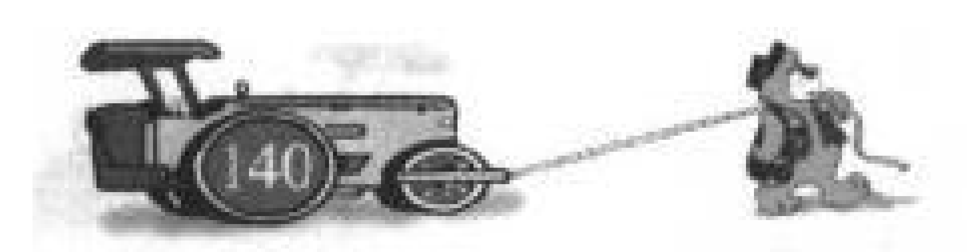
进入 Travincal 后，使用 Khalim' s Will 打开 Compelling Orb，接着，进入 Durance of Hate 中，而 Mephisto 就在第三层的深处。解决掉 Mephisto 之后，会得到 Mephisto' s Soulstone，最后，再进入红色的 Portal，就可以前往任务四了。

4、任务四:

当游戏者进入红色的Portal之后，便会来到Pan demonium Fortress，而本任务的最终目的就是要干掉魔王Diablo，至于任务四内的所有段子，玩者可以参照下表。

任务名称: The Fallen Angel

消息来源: Tyrael



发生地点: Plains of Despair

过关奖励: 得到2点Skill Point

过关条件: 消灭Izual

任务提示:

前往Outter Steppes，再进入Plains of Despair内，就能发现Izual，解决它之后，就可以过关了。

任务名称: Hell's Forge

消息来源: Cain

发生地点: River of Flame

过关奖励: 进入下一个段子

过关条件: 击碎Mephisto's Soulstone

任务提示:

到达River of Flame之后，先将周围的怪物杀死，接着，再找到Hell Forge Hammer，利用它撞击Hell's Forge，如此一来，Mephisto's Soulstone就会被击碎了。

任务名称: Terror's End

消息来源: Hadriel

发生地点: Chaos Sanctuary

过关奖励: 得到充足的睡眠

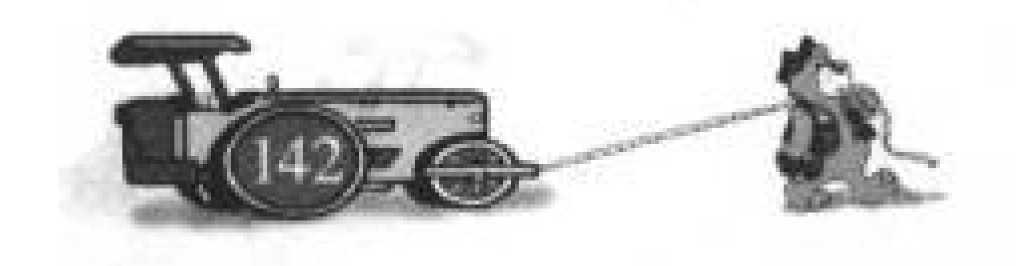
过关条件: 消灭Diablo

任务提示:

走到River of Flame的尽头时，会遇到一个天



使 Hadriel，接着，再向前走就会到达 Diablo 的神殿Chaos Sanctuary，在神殿正中，有一个五角星形的标志，游戏者必须分别在神殿的最上方、最左方和最右方点着五个不同标志的祭坛，而每点着一个祭坛，就会有一堆怪物连同一只头目出现，最后，当按下五个祭坛时，Diablo就会在最中央的五星形中出现，接下来就不用多说了，使尽全力干掉他 !!



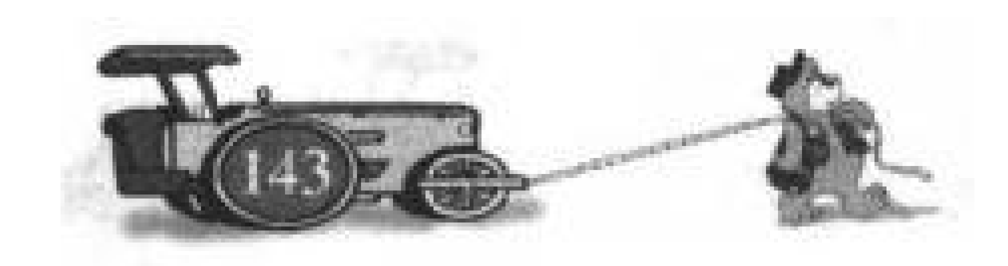


暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王

本游戏是《暗黑破坏神Ⅱ》的资料片，所增加的内容，除包含六个任务的野蛮人高地（Barbarian Highland）区域之外，也增加了两个角色：刺客（Assassin）和德鲁伊（Druid），以及创新的符文（Rune）、珠宝（Jewels）、特殊装备，并强化了原先的佣兵系统、置物箱、绿色装备的能力等，让原先的游戏更增添许多趣味性。除了以随机数方式决定能力的珠宝、护符、特殊装备外，本文会针对资料片的任务、人物特性、符文及绿色装备的变动，为各位读者做介绍。

任务解析

新加入的第五章是以击倒二代中仍未被击倒的暗黑三魔神之一巴尔（Baal）为主。在第四章中击败暗黑破坏神之后，原先会结束的剧情将会延续下去；这时，玩家要回城镇与大天使泰瑞尔（Tyrael）对谈，这时，他会告诉你有关亚瑞特圣山（Mount Arreat）的事情，并要你经由红色传送门前往并阻止巴尔的企图。当进入红色传送门之后，就进入第五章的剧情。来到野蛮人高地的城镇哈洛加斯（Harrogath）之后，将会遇到前来招呼的医生



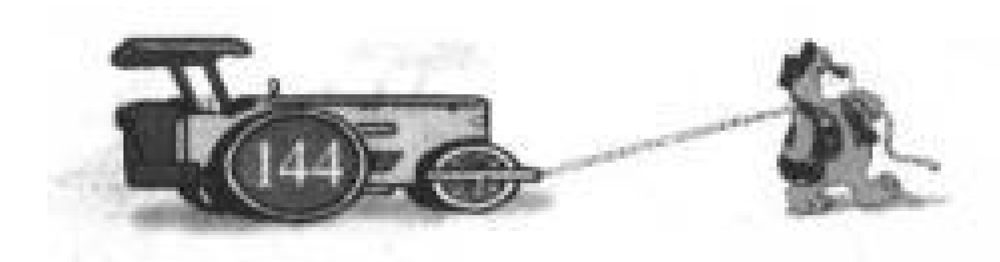
马拉(Malah),他会提到目前哈洛加斯正遭到巴尔的攻击,虽然评议会的长老用性命设下防护结界,让巴尔无法用其强大的魔力破坏城镇,但他蜂拥而来的众多手下,也让哈洛加斯即将沦陷。接下来,找寻城镇右方的铁匠拉苏克(Larzuk),他会要求玩家先刺杀此次围城战的对方将领——督军山克(Shenk the Overseer),以瓦解巴尔强大的军力。

任务1: 哈洛加斯围城战 Siege on Harrogath

内容:

杀死在血腥丘陵的督军山克,以阻止这场围城战。出城来到血腥丘陵(Bloody Foothills),遇到敌方众多的怪物围殴一些仅存的野蛮人。可为其解围,这些野蛮人将成为盟军,与你一同战斗;或以任务为重,不理睬而一直前进,经过漫长的战场,遇见在大后方指挥战场投石机的督军山克。击倒他后再回去找拉苏克,会得到允诺,除买东西时有特价优惠外,还可替玩家的某一项装备增加凹槽,这样,便可以再嵌入宝石或珠宝以增加其能力。来到城镇中央找领导野蛮人作战的夸尔凯克(Qual-Kehk),他除了对玩家的印象略为改观之外,也会要求玩家救出他失落在亚瑞特山的子弟兵。

任务2 亚瑞特山的救援行动Rescue on Mount





Arreat

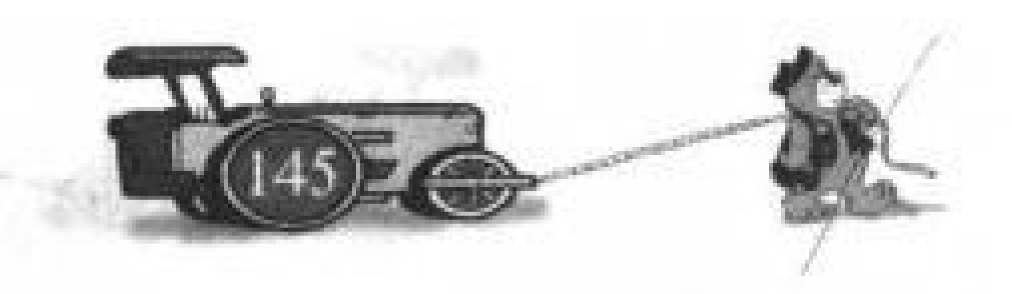
内容:

找到在冰冻高原上的战士，穿越血腥丘陵来到冰冻高原（Frigid Highlands）之后，玩家可以在此找到三处囚禁野蛮人的栅栏，这时，任务内容会变成救出XX人以上。记得先消灭附近的敌人，再将栅栏打破一个缺口，便会出现一个蓝色传送门，只要让野蛮人安全进入即可。全部15人都救出之后，再回去找夸尔凯克，除了可以雇用佣兵之外，还会给你三个强力符文：欧特（Ort）、拉尔（Ral）及塔尔（Tal），依顺序放入有三个凹槽的盾牌中，便可以变成金色盾牌“古代人的契约”，具有相当高的防御力及抗性。接下来通过冰冻高原来到亚瑞特高原（Arreat Plateau），再回去找马拉，他会提起有关大长老之女——安亚（Anya）的事情，并希望玩家找到她。

任务3：冰之囚 Prison of Ice

内容:

在水晶信道下的冰河寻觅安亚，在亚瑞特高原尽头的山壁可以找到进入水晶信道(Crystalline Passage)的入口，再从水晶信道中找寻进入冰河(Frozen River)的入口。进入冰河后逐一搜寻，会找到被封在冰中的安亚，她会说明这是仅存的长老



尼拉塞克(Nihlathak)所干的好事，并要玩家回去找马拉协助。当玩家回到哈洛加斯找到马拉后，会得到马拉之药(Malah' s Potion)，再回去用在安亚上即可将其救出。回到城镇后先找马拉，她会给玩家一份抵抗卷轴（Scroll of Resistance），使用后可以永久+10点所有抗性 接下来，找回到城镇的安亚，她除了会送玩家一件拉苏克所打造的淡黄色装备（各职业专用的装备）外，也会提到尼拉塞克的事情。

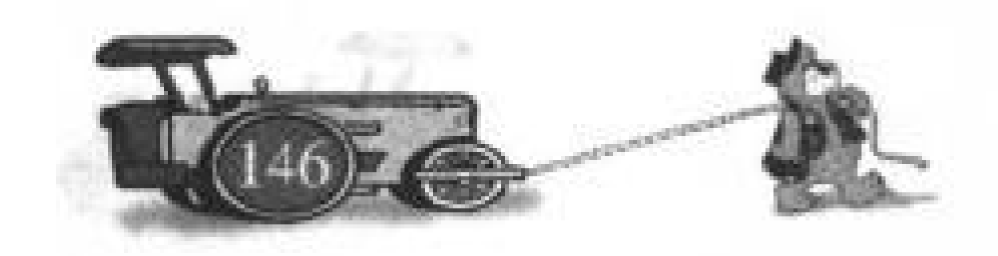
任务4： 哈洛加斯的反叛行动 Betrayal of Harrogath

内容:

用安亚的传送点，到尼拉塞克神殿。跟安亚谈完之后，会出现一个可通往尼拉塞克所在的红色传送门，经由此可传到尼拉塞克的神殿(Nihlathak' s Temple)。在经过悲痛之厅、痛苦之厅后，可以在瓦特之厅的某一边找到尼拉塞克及他的众多手下。将其打倒后回去找安亚谈，她会为玩家的某项装备个人化（Personalize），也就是在装备的名称前面加上玩家的名字。接着，去找夸尔凯克，他会提到有关圣物与古代人的事情。

任务5： 信道的祭典 Rite of Passage

内容:

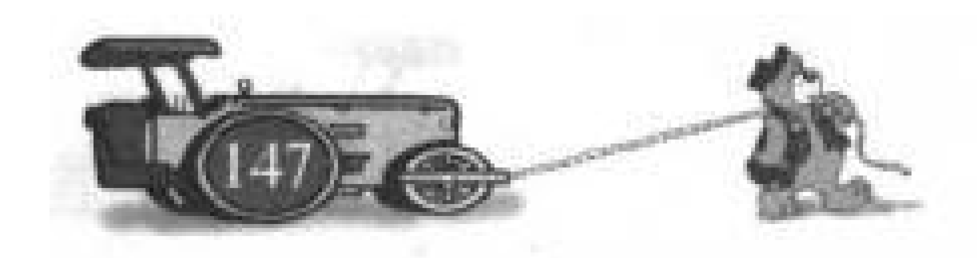


沿着远古之路行走，在亚特瑞山顶找到古代人在水晶信道的另一侧通往冰河路径的信道。借此来到冰冻苔原之后，通过严密防守的敌方要塞，可在另一端的山脉尽头找到远古之路（The Ancient' s Way）的入口。从远古之路来到亚瑞特山顶（Arreat Summit）之后，到地图中央的圆形魔法阵中央，激活天堂祭坛（Altar of the Heavens），便可以与古代人交涉；由于没有所谓的圣物，所以，玩家必须接受古代人的考验，也就是要同时与塔力克（Talic）、马道克（Madawc）、科力克（Korlic）等三个由旁边雕像化成的古代神明对战。这三人的攻击方式都是野蛮人的特殊攻击，如塔力克专用漩涡斩（Whirlwind），马道克擅长双飞斧投掷（Double Throw），科力克则是跳跃攻击（Leap Attack）。当击倒三人之后，他们会再度恢复成雕像；而且另一端的世界之石要塞（The Worldstone Keep）之入口将会打开，这时，最后一个任务也将会自动出现。

任务6：毁灭的前夕 Eve of Destruction

内容：

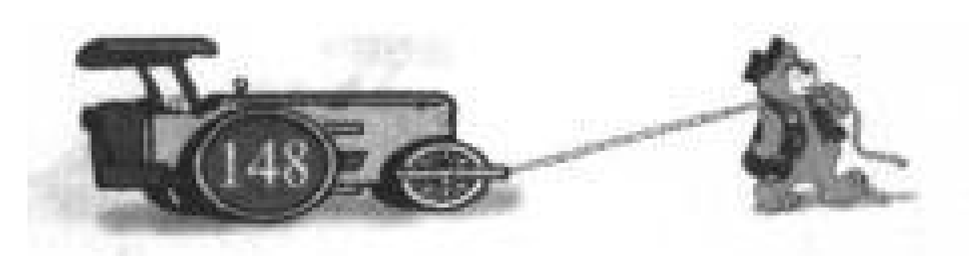
找到巴尔的王室，最后一关的魔王城，当然少不了为数庞大且强悍的敌人。利用要塞第二层的传送点回到城镇补给，再一鼓作气冲到第四层——毁



灭的王座（Throne of Destruction）。当遇到巴尔时，他不会立刻与你交手，而是分别召唤堕落者（Fallen，地精族）、木乃伊（Mummy）、议会众（High Council，第三章的那一群）、恶魔（Balrog）及最精锐的“毁灭的仆众”（Baal’s Minion）。其中，最后一批的敌人相当强悍，会使用晕眩攻击（Stun），肉搏战的玩家要有心理准备。击败所有毁灭的仆众之后，巴尔转身逃入世界之石要塞大厅中，这时，追进去便可以与巴尔决一死战了。巴尔除了会分身、用腐烂的附肢从地底攻击之外，还会用冰、魔法、死灵等大范围魔法攻击，令人防不胜防。击倒巴尔后，大天使泰瑞尔会出现，并说，由于具有强大力量的世界之石已经遭到巴尔的邪恶污染，

哈洛加斯的出场NPC人物

名称	职业	功用	备注
席恩 Cain	智者	辨视物品	
马拉 Malah	医生	武器、药品杂货	
夸尔凯克 Qual-Kehk	资深重骑兵	雇用佣兵	
拉苏克 Larzuk	铁匠	武器、弓箭	
尼拉塞克 Nihlathak	长老	赌博	找到安亚后不见
安亚 Anya	大长老之女	武器、装甲、赌博	从冰河救出后



为了避免更大的浩劫，他必须摧毁世界之石！接着，游戏便在世界之石惊天动地的崩毁之中缓缓落幕……

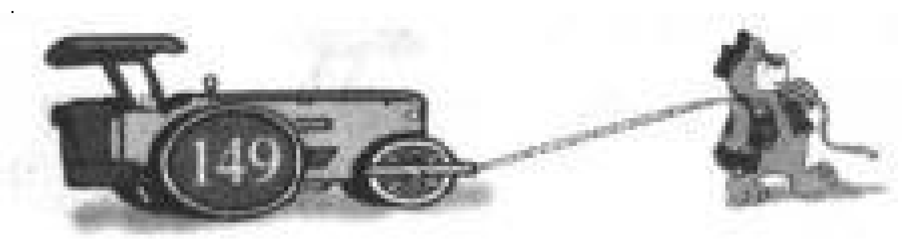
新角色介绍

资料片所增加的刺客及德鲁伊，可谓是具有其特色的两个角色；刺客的属性较接近战士及亚马逊，而德鲁伊偏向法师及死灵法师，不过，他们的一些特点是其他职业所缺乏的。

德鲁伊 Druid:

人高马大的德鲁伊可谓是野蛮人的分支，但他们凭借与自然的融合，获得了迥然不同的力量。德鲁伊的三类技能：元素（Elemental）、变形（Shape Shifting）及召唤（Summoning），分别代表了法师、战士及死灵法师等三种不同的战斗形态。所以，玩家在分配点数时，可以先参考自己的战斗习惯，会再来提升相应对的技能。

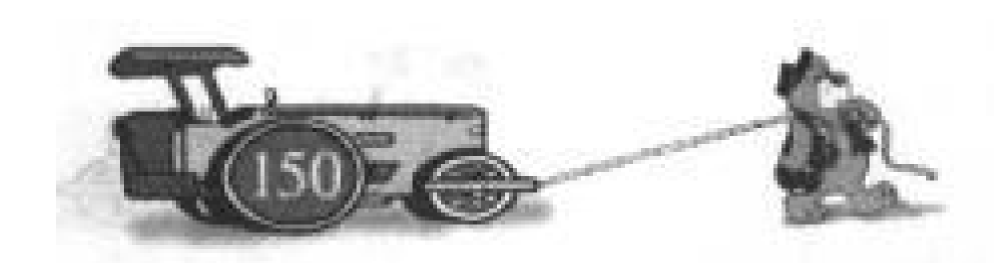
可塑性高 不论是以法师或战士的方式，德鲁伊都可以达到一定的水准，而且还能召唤一些生物来协助战斗，所以，相对地对战斗有利得多。不过，召唤出来的生物到后期大多不堪使用，惟一的例外是灰熊，它的生命力及攻击力可以让玩家略为放心，初期别浪费太多点数在狼身上，到30级时再加到灰熊身上即可拥有可观的战斗力。不过，



德鲁伊的弱点是耐力不高，无法长时间奔跑，因此，要适当地休息恢复。

由于德鲁伊技能的形态及使用方式差异颇大，因此，初期是属于相当平均的角色，要往法师形态发展的人可以专修元素技能，不过，大范围的元素法术在等级高时威力虽然很强大，但无法连续使用，所以最好有召唤狼等技能来挡住敌人，才能全力使用法术。变形则是另一种战士形态的选择，由于一些大头目通常不惧法术攻击，所以，变成狼人或熊人近战，会比较有胜算。变成狼人后，不仅各方面都有提升，而且动作较快，攻击命中率较高，而熊人则会大幅提升生命力、攻击力及防御力，但共同的缺点是不能再使用元素法术，不过，可以召唤相对应的生物来协助战斗。

必修技能：在变形技能中，狼人与熊人各有不同的专属技能，不过，变形术（Lycanthropy）及饥饿（Hunger）则是两者都需要学习的技能，前者可以延长变形的时间，后者可以借着攻击补充生命力及法力。在元素技能方面，火山爆（Fissure）及飓风装甲（Cyclone Armor）也值得学习，前者类似火墙术的区域版，有相当不错的效果，后者则可以减低火焰、冰霜及雷电的伤害。召唤技能方面，由于除了狼及熊以外的生物皆属于支持性质，所



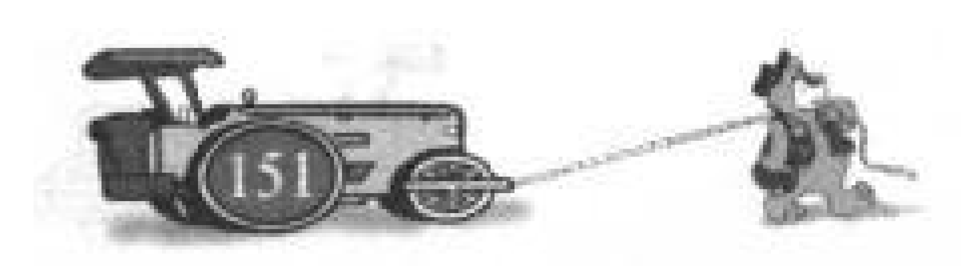
以，不用花太多点数在上面。另外，狂狼（Dire Wolf)的可召唤数目虽然较少(最多只能有三只)，但生命力高，可以提升到一定程度，再把主力放在灰熊的强化身上。

刺客 Assassins:

新加入的女性角色——刺客，为了与邪恶的法术对抗，成为坠入黑暗里的法师之克星，所以又被称为法师杀手(Mage Slayers)。刺客这个职业所拥有的三大类技能：武学艺术（Martial Arts)、影子训练（Shadow Disciplines）以及陷阱（Traps)，分别偏重于攻击、辅助能力及战斗掩护，玩家可依个人喜好修炼出理想中的刺客特性。

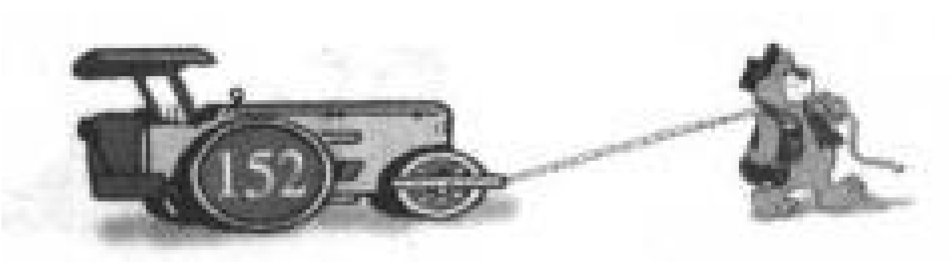
上手容易: 基本上，刺客是一个相当容易上手而且有趣的职业。她具有战士般的近战能力，也有法师般的远距攻击技能，重点是跑起来比谁都快，要被怪物追上简直不可能。综合三项技能的刺客，基本上可以修炼出三个方向的职业特性: 肉搏型、陷阱型和平均型。

刺客专精于使用爪类武器攻击敌人，虽然刺客也可以用其他武器，但在其许多技能中都有爪类武器专用的技能，所以，要考虑的是要双手持爪，抑或是爪盾并用。事实上，只要在专修的路上选定正确的技能，这两种方式并没有绝对的好与坏；如



专修双爪的刺客必须尽量提高武器格挡（Weapon Block）及加速（Burst of Speed）这两项技能（加速可以增加双爪挥舞速度），再利用能量消解（Fade）技能来补足少了盾的抗性能力，而武学艺术中的双龙爪（Dragon Claw）当然是必备技巧。刺客因为手里多了一个盾，所以不需要担心格挡和抗性不足的问题，可以把这些技能多分配一些到陷阱技能去，如亡者守卫、复苏狱火等。

必修技能：除了以上提到的技能之外，刺客还有其他的必备技能，像是影子训练里的影子战士(Shadow Warrior)、支配影子(Shadow Master)、心灵爆震(Mind Blast)、加速(Burst of Speed)、能量消解(Fade)等。其中，除了影子战士及心灵爆震只需花一点学得之外，其余技能加得愈高愈好。武学艺术方面，像虎击(Tiger Strike)、眼镜蛇攻击(Cobra Strike)、凤凰攻击(Phoenix Strike)，也都让攻击力大幅提升。由于陷阱到后期的功用不大，所以，用火焰瓶或毒气瓶来取代也可以，技能点数可以用来加在亡者守卫、复苏狱火上面。这些技能在日后可以利用装备将技能等级提升，至于没有提到的技能，就看各位玩家的决定，不过，为了要开启进阶技能而必须投注的基本技能点数是少不了的。对于一个技能专精刺客来说，她的生存能力会相





对大很多。

佣兵系统的强化

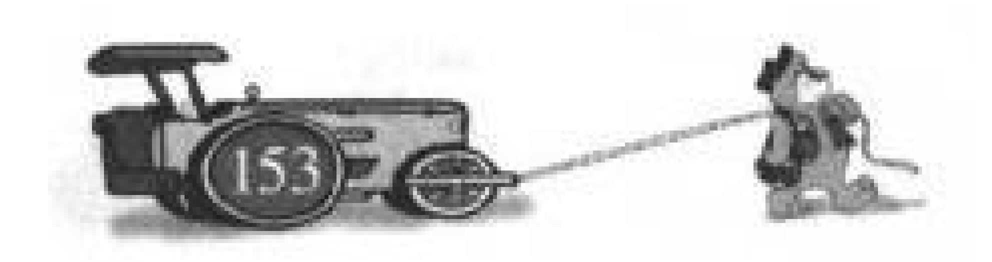
由于资料片的佣兵不仅可以随着玩家一起成长，还可以装备武器及防具(包括左右双手、头部、身体等四个部分)，会与玩家一同出生入死。佣兵一装配上超强的武器防具，在等级够高时，其战斗力是相当强的。在游戏中一共有四种佣兵可供选择，以下将一一叙述：

第一章斥侯箭手 Rogue Scouts： 武器方面只能装备弓(十字弓不包含在内)，具有使用内视技能后，以火焰箭或冰冻箭攻击的能力。记得她并不是亚马逊女战士，所以不能装备其专用的装备。

第二章沙漠战士 Desert Warriors： 可以装备矛、枪、戟等长柄武器，可以在刺击之余使用圣骑士的祈祷、神圣冰冻或祝福等。就如同圣骑士般，可以让所有同伴获得加权的力量。

第三章铁狼法师 Iron Wolves(Magi)： 可以装备剑及盾，但以闪电、冰球或火球为攻击主力。由于不与敌人近战，所以所持的剑主要是用来提升人物属性或抗性。

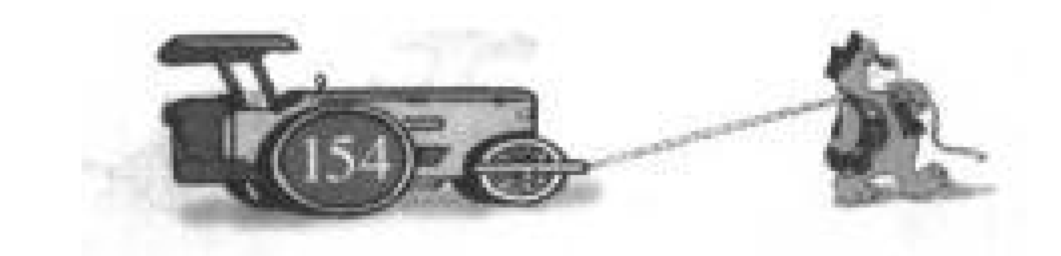
第四章野蛮人 Barbarians： 肉搏战专用的剑，但不能同玩家般双手各持一项武器。会以撞击来



击退或击晕对手，也可以装上野蛮人专用的装备。

虽然佣兵死亡后可以到各章雇用佣兵处复活(第四章则是大天使泰瑞尔)，但要注意的是，在第四章中有一种食尸兽会吞食死亡的同伴。千万小心。

符文(Runes)的使用：目前符文的组合方式只适用于 Battle.net，在单机版中并没有提供组合的功能；不过有个例外，那就是第五章(Act 5)的任务二里拿到的欧特(Ort)、拉尔(Ral)及塔尔(Tal)三个符石。玩家只要依照顺序将拉尔(Ral)→欧特(Ort)→塔尔（Tal）放进有三个凹槽（洞的数目要刚好）的灰色盾里，就可以完成“古代人的契约”之金色盾牌！这个盾有很高的抗性值及防御力，还可以将 10% 的受损生命力转成法力值，近战的玩家最好把它弄到手吧！





合金装备 Metal Gear

一 剧中人物简介

真实姓名: 不知　绰号: 固体蛇(Solid Snake)

性别: 男　年龄: 30 岁

国籍: 美国 Ex-Fox-Hound 成员

婚姻: 单身　IQ: 180

这是一个创造奇迹的男人,通晓六国语言，掌握跳伞、潜水和攀岩等特殊技能，曾是猎狐部队的精英，为该部队立下汗马功劳。在这个游戏中成功击败猎狐中的反叛分子，Big Boss 死后，Snake 和 Meryl 居住在阿拉斯加，过着宁静的生活。

真实姓名: 罗伊·坎贝尔（Roy Campbell）

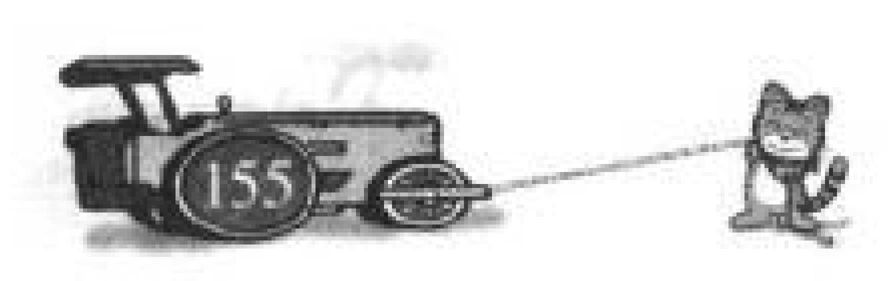
性别: 男　年龄: 60 岁　国籍: 美国

“猎狐”（Fox-Hound）的指挥官，曾参加美国海军陆战队。为了这次行动，重新穿上军装，只有他才能让 Snake 复出。他的侄女 Meryl 被反叛恐怖分子绑架。

真实姓名: 美铃

性别: 女　年龄: 十多岁　国籍: 中国

在中国长大，现就读于美国麻省理工学院，擅长信息处理以及通过间谍卫星分析各种军事情报。



在这次任务中，为 Snake 提供最新的信息传达工作，以及保存游戏存档。

真实姓名：亨瑞·艾默里奇（Hal Emmerich）

性别：男　年龄：30岁　种族：犹太人（白人）

身高：177厘米　　体重：62公斤

绰号“Otacon”，合金装备的主工程师，是个武器研制方面的天才。曾成功解决了计算机千年虫的问题，完全是因为他喜欢机器人的缘故才加入合金装备计划。

真实姓名：Meryl·希利布里奇(Meryl Silverburgh)

性别：女　年龄：十多岁

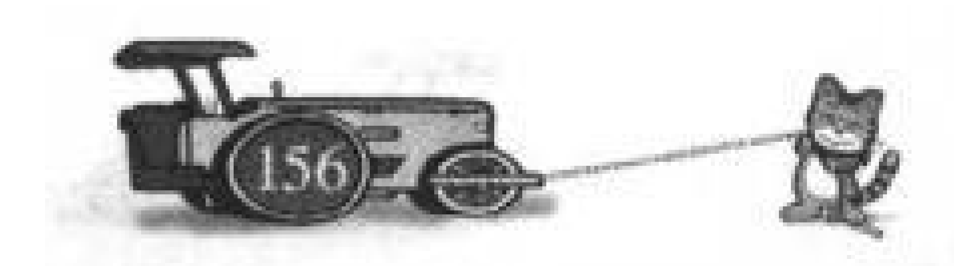
国籍：美国　身高：175厘米

坎贝尔的侄女，很早就加入“猎狐”（Fox-Hound）组织。与Snake深深相爱。虽然是一名高级战士，但是她只有模拟战的经验，丝毫没有经历过真枪实弹的战斗考验。

真实姓名：吉姆·浩斯门(Jim Houseman)

性别：男　年龄：30岁　国籍：美国

国防部大臣部长，一个爱国且坚信核力量的人，控制着整个AWACS系统，曾经是美国海军特种兵，并参加过越战。是阿姆斯特逊（Arms Tech）总统的朋友。



真实姓名：唐纳德·阿姆斯特逊(Donald Anderson)

性别：男　年龄：50岁　国籍：美国

种族：北美人　身高：185厘米

高级国防调研处处长，国际政治学家和国际军事策略家，多次获得国家勋章，积极鼓吹核理论。秘密领导着合金装备的黑色计划，他知道PAL——一个解除核弹头爆炸的密码。在中央情报局工作了长达10年的时间。

真实姓名：肯内斯·巴克（Kenneth Baker）

性别：男　年龄：60岁　国籍：美国

种族：白人　身高：168厘米

真实姓名：瑙咪·亨特（Naomi Hunter）

性别：女　年龄：20岁

国籍：日本人（日本和印度混血儿）

Fox-Hound的军医，曾在Atgc工作，是位研究基因的专家。

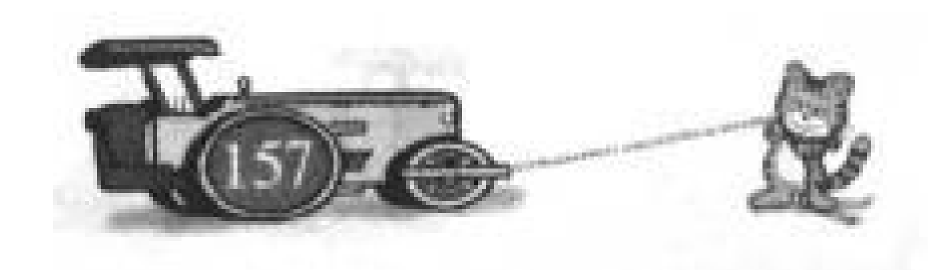
真实姓名：Mcdonnel Benedict Miller

性别：男　年龄：50岁

国籍：美国　种族：白人

幸存的讲师，通过多媒体数字信号编解码器给予Snake情报。

真实姓名：不知　绰号：液体蛇(Liquid Snake)



性别：男　年龄：30岁　国籍：英国

身高：183厘米　IQ：180

精通英语、法语、西班牙语、马来西亚语以及阿拉伯等七国语言，曾活跃于中东战争，最早加入猎狐，并成为领导人。

真实姓名：不知　绰号 虎猫(Revolver Ocelot)

性别：男　年龄：50岁

国籍：俄罗斯　身高：182厘米

曾是前苏联警察，之后加入苏联KGB行政指挥部，由于不适应那里陈旧的体系，而秘密来到美国，加入了猎狐。

真实姓名：不知

性别：男　年龄：不详

国籍：不详　身高：181厘米

像个日本武士，能以手中的武士刀使所有向他袭击来的子弹全部偏离。

真实姓名：不知　绰号：螳螂(Psycho Mantis)

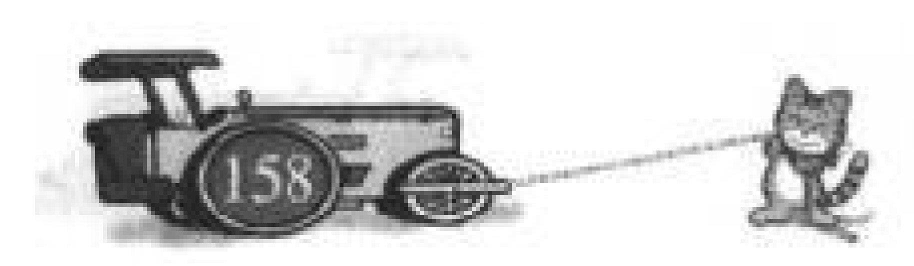
性别：男　年龄：30岁

国籍：俄罗斯　身高：190厘米

心理分析专家，曾是前苏联克格勃。因杀父，自幼在心灵深处背负着沉重的十字架。

真实姓名：不知　绰号：猎狼(Sniper Wolf)

性别：女　年龄：20岁



国籍: 伊拉克　身高: 176 厘米

天才的女狙击手，是猎狐中的优秀狙击手。

真实姓名: 不知　　绰号: 黑乌鸦(Vulcan Raven)

性别: 男　年龄: 30 岁

国籍: 美国　身高: 210 厘米

由虎猫介绍进入了猎狐。

真实姓名: 不知　　绰号: 章鱼(Decoy Octopus)

性别: 男　年龄: 30 岁　国籍: 墨西哥

曾经工作于好莱坞，有着极其出色的整容变脸本事。掌握十种语言，能够变声。

二　键盘操作说明

X= 第一视角　　Ctrl= 武器使用

Space= 格斗(下行)　Shift= 爬行

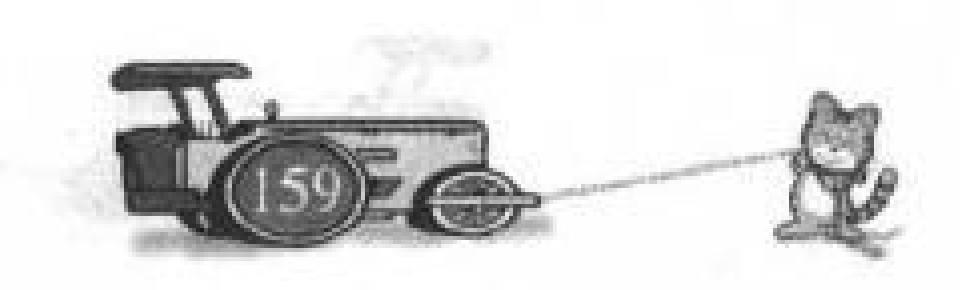
Q= 切换目录　　A= 所有道具切换

W= 武器切换　　TAB= 选择 / 无线电接收

上下左右键 = 依次控制向上移动、向下移动、向左移动、向右移动

ESC= 菜单 / 暂停

以上各键可按照各自习惯相应改变。





三 武器和道具简要介绍

SCOCOM=半自动手枪: 非常实用的武器，攻击力不高，装消音管更实用。

FA-MAS=自动步枪: 攻击力较强，弹药消耗很大且子弹较少。

GRENADE=破片手榴弹: 攻击力强，爆炸范围广，碎片威力大。

NIKITA=无线诱导式火箭筒: 攻击力强大，可控制导弹方向，飞行速度缓慢，不易操纵。

SINGER=地对空火箭筒: 攻击力特别高，射程很远。

CLAYMORE=导向性地雷: 攻击力高，适合对付战车及追兵。

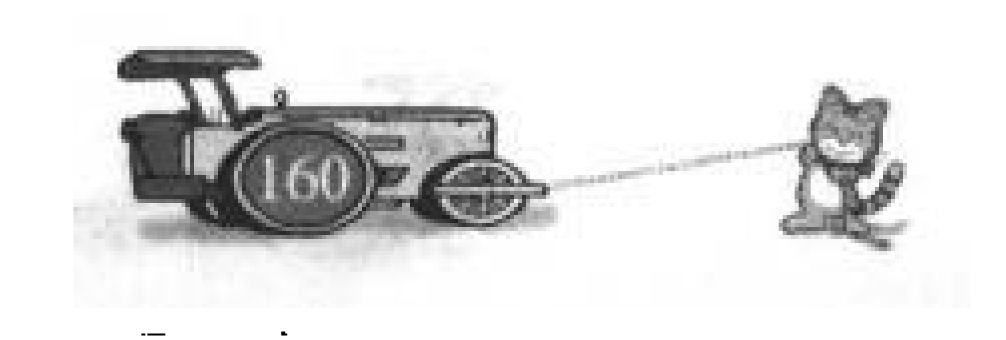
C4=C4爆弹: 威力极大，安装后，可遥控引爆。

STUN.G=特殊闪光手榴弹: 爆炸时发出刺眼光芒，以使敌人晕眩,短时间内不能行动。

CHAFF.G=电子干扰手榴弹: 干扰监视器及自动机枪侦查，短时间内使其失去侦查功能。

PSG1=狙击步枪: 在敌人未察觉状况下，可近距离瞄准射击远处的敌人。

CIG=香烟: 可用烟雾侦测出红外线警报系统，但是会使LIFE值下降。



SCOPE=望远镜: 可观察地图及远处敌人的行动。

N.V.G=星光夜视镜: 在阴暗处使用。

THERM.G=红外线热感应装置: 可侦测有热量的物体、陷阱及红外线警报系统等。

GAS MASK=防毒面罩: 减少毒气、瓦斯的伤害。

B.ARMS=防弹背心: 减少子弹攻击的伤害度。

KETCHUP=蕃茄酱: 可抹在身上装死, 引敌兵接近再将其解决, 限剧情使用。

C.BOX A=伪装箱A: 躲在箱子里, 可移动, 适合在一般路面移动。

C.BOX B=伪装箱B: 躲在箱子里, 可移动, 适合在核保存库移动。

C.BOX C=伪装箱C: 躲在箱子里, 可移动, 适合在雪地里移动。

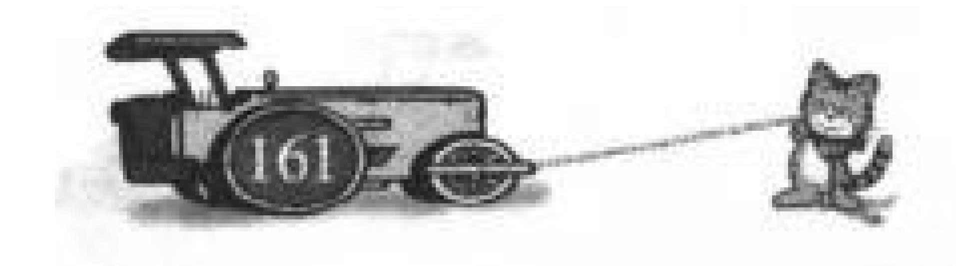
RATION=补血剂: 恢复一定的LIFE值。

MEDICINE=感冒药: 感冒打喷嚏时使用。

DIAZEPAM=精神安定剂: 令情绪稳定, 使用PSG1狙击步枪时手不会发抖。

PAL KEY=PAL钥匙: 原以为是解除核弹发射的道具。

KEY CARD=身份认证卡: 开启各等级的密码





门，等级越高则能携带的补血剂越多。

TIME.B=定时炸弹：若不及时扔弃的话，那么等到时间终结时会引起自爆身亡。

MINE.D=地雷探测器：侦测地雷的机器。

DISC=磁盘：内有此游戏剧情大纲及许多秘密。

ROPE=绳子：限剧情使用，由高楼跳下的必备道具。

SCARF=手帕：Sniper Wolf 的手帕，有 Sniper Wolf 特有的体香味。装备后可安全通过狼窝。

SUPPR=消音管：半自动手枪的消音管。

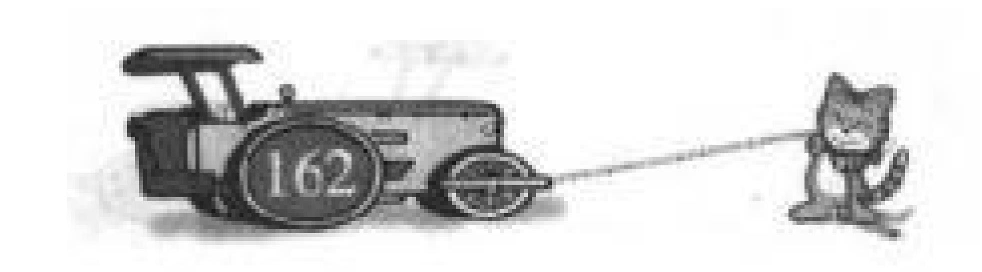
STEALTH=光学迷彩 可以隐形，不让敌人发现，特殊隐藏道具之一。

BANDANA=无限头巾：写着 UNLIMITY 字样，装备后子弹无限，特殊隐藏道具之一。

CAMERA=照相机：可照下游戏经过，无特别用途，特殊隐藏道具之一。

三 故事全路线及过关任务、技能

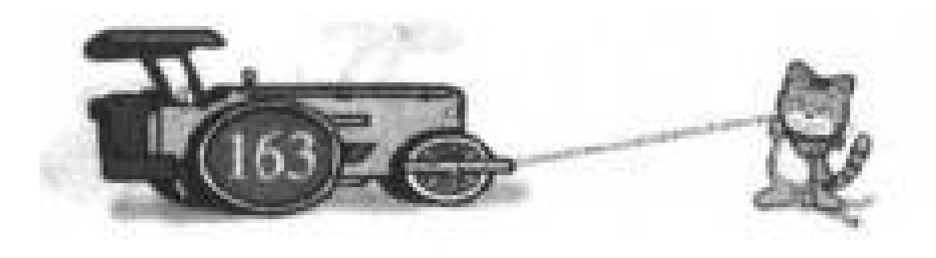
Solid Snake 从水路潜入到了敌军的搬运码头。刚上岸，他便收到指挥官Roy Campbell的讯息（每当游戏画面显示Call时，就表示有信息，此时按TAB 键便可以接收），他告诉Snake，利用码头基



地内的升降机可抵达敌人的直升机场，并利用无线电接收器，保持与总部的联络(Roy Campbell的接收频率是140.85)。在搬运码头共有三个敌人，他们的身前有个蓝色的探照灯显示范围，如果不小心进入了这个探照范围内，敌人的警报便会响起，探照显示色成为红色，敌人随之发起攻击。在搬运码头中有三个Ration，它们可以补充Solid Snake的体力，不过，最多只能携带两个。

匍匐(Shift键)穿过左侧那根下水管后，在码头有敌人在巡逻，小心不要踩到路上的水滩，否则，所发出的声响会吸引敌人前来。躲开巡逻的敌人后，来到地图最上方的升降机前(升降机有一定的起降时间，当它抵达码头时，游戏中便会有起降机的画面，所以玩家要时刻注意)。进入升降机内后，Snake来到了敌人的直升机场。此任务中Snake赤手空拳，若被敌人发现，可以用格斗(Space键)将敌人击昏，或者干脆逃到地图下方的水中，注意不要在水里逗留太长时间，否则会开始扣除Snake的体力。

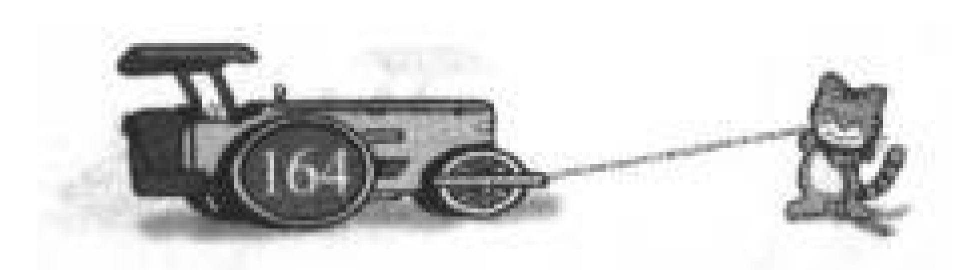
登上直升机后，此时，传来了一阵接收信号声，Campbell向Snake介绍了美铃(Mei Ling)和瑙咪(Naomi)，美铃为Snake即时保存游戏进度(通信频率为140.96)，瑙咪会给Snake一些非常有



用的作战提示(通信频率为140.85)。观察整个停机场的情况后，发现这里的敌人要比先前的多了一些。躲过右侧的一个巡逻兵，在第三个柱子边可以获得一个补充体力的Ration，向左来到一辆卡车前，里面可以得到昏迷弹(Stun Grenade)。还要注意巡逻的敌兵，当左右探照灯互相交叉后，快速从中间冲过，这样可避免被敌人发现，拿到Socom后，来到地图最左边的一个仓库中，匍匐前进，躲开监视器的监测。得到三发昏迷弹(Stun Grenade)，之后，向地图最右上方行走，又躲开个监视器，消灭了两个敌人，Snake来到二楼走廊中央时接收器得到Campbell的讯息，他告诉Snake，下蹲后可发现隐秘的排气槽，通过它可以到达坦克格纳库后。

黑暗的排气槽中，接收器又发来信息，这次是马斯特(Master)，一个精通环境及动植物资料的家伙的信息(通讯频率是141.80)。继续向前爬行，可以窥探到格纳库内的情形，这时，两个卫兵的谈话被Snake听到，原来，Darpa局长和一个女人现在正被关押在地下一层的牢房里，听到这个消息后，Snake加快来到了排气槽的出口，这时，Campbell又告诉Snake，只要按向下行动键(Space)便可离开排气槽通道。

进入坦克格纳库后，由于Snake身上没有任何

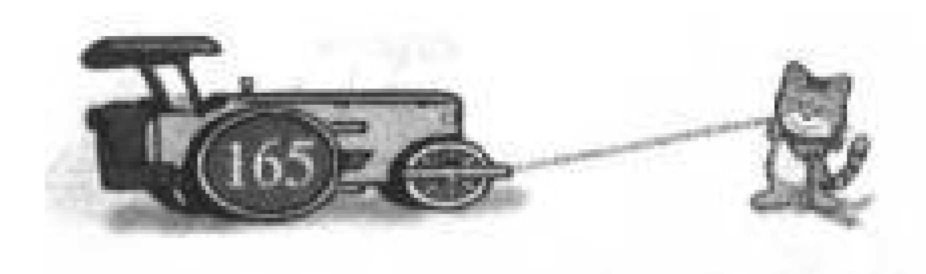


通行证件，所以，大部分的门都不能打开，沿着墙壁行走，在走道右侧的门内可以获得探测热能，以此避过红外线探测器侦测的红外线夜视镜(Thermal Goggle)。绕过长廊，沿着左方的楼梯来到一楼，按下行键（Space），打开电梯大门，进入后按B1。

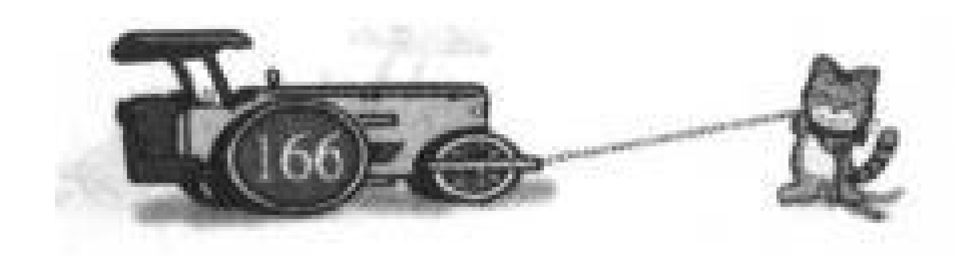
到达B1层后，Snake收到美铃的消息，她告诉Snake: DAPPA局长被关在雷达中绿色点的房间中。找到地图最右下方的阶梯（按下行键），爬上通风槽后，经过一段爬行，Snake拉开槽内的铁丝网，跳下至局长房间内。

一番误会消除后，局长告诉Snake关于核搭载步行战车——Metal Gear的事，而且因为Mantis懂得读心术，密码已被他们得知，恐怖组织将会试爆核弹。现在惟一可以阻止他们的办法，就是找出持有PAL锁匙的人，这把锁匙可以停止核弹发射。交谈时，局长突然心脏病发作身亡，临死前，局长给了Snake一张Lv.1的通行卡(可打开1号房门)。局长的一番话，被隔壁房间的神秘女子都听见了，她会不会是……

当Snake正在思索如何逃出牢房时，牢门突然自动打开了，Snake被一个新兵截住，这时，闻声赶来的敌兵冲了进来，杀死敌人之后，Snake迅速

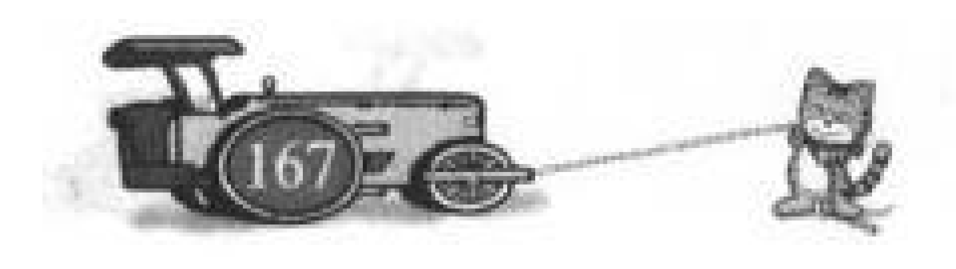


拾起地上的子弹和手雷。那个奇怪的“新兵”也悄然离开现场。这时，Mantis却神秘出现，Snake回忆起了一些曾经的往事。补充好道具及弹药后，Snake搭乘电梯来到B2层。来到武器库，这里有六个房间，Snake进入1号房间，拿到一些武器弹药，特别是C4炸弹。在墙面前安置C4炸弹并离开爆炸有效范围后，按武器使用键（Ctrl）炸开左下方的墙壁，经由缺口处进入“武器库南端”，一路炸过来，Snake看到了被Ocelot所挟持的Baker。为了营救Baker，Snake和Ocelot展开了一场激烈的枪战。由于Ocelot所射出的子弹会通过墙壁反弹回来，因此不能和他对射，要不停地移动，展开游击战，趁他子弹用完之际，瞄准射击。过程中不要碰到捆绑Baker的绳子，这样会引爆Baker身上的炸弹，游戏就会Over。一番苦战后，Ocelot被打倒了。此时，出现了一个手持长剑的忍者，一剑将Ocelot的右手削去，同时引爆了Baker身后的炸弹，幸好Baker并未被炸死，他告诉Snake，他并未将密码告诉敌人，而且那把PAL锁匙也已交给了指挥官的侄女——在牢房中的那个女子，那个新兵也是她，在“包装”上可以找到她的频率来联系。接着，Baker将存有核子资料的光碟和Lv.2的通行卡交给了Snake，然后牺牲了。



回到“武器库”后，Snake打开右下方的2号房门，得到一些装备。来到战车格纳库1F层，开启2号门，在这些房间中可以得到Card Box.A、Socom Suppresser及Mine Detector等装备。在二楼右边的房间里，Snake还可以拿到地雷探测器(MINED)。这时，打开无线接收器，将通讯频率设为140.15，联系到那个神秘女子（Meryl），她告诉Snake，她会开启楼下电梯右侧的5号门。进入二楼最右侧的第一个房间内，接收器再次响起，Meryl告诉Snake，过一会儿楼下的5号门便会开启。出去的路上，需装备上香烟或是红外线夜视镜，步步小心，如果不小心触碰到红外线的话，那么大门将关闭，死亡之神会很快到来。安全地通过最后一根红外线后，装备上Lv.2通行卡打开大门。

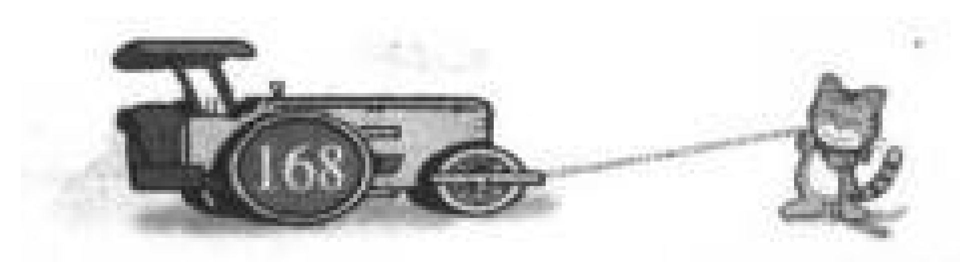
眼前出现了一片白茫茫的雪地，利用地雷探测器（Mine Detector）并趴着行进，Snake将雪地中的四个地雷全部收集完。向前行走了没几步，突然，眼前出现了一辆庞大的坦克战车。Snake敏捷地避过第一炮后，战斗开始了。装备上手榴弹(Grenade)后（或是在地图上捡拾），一边小心躲避过机枪的扫射，一边将手榴弹投掷向坦克车上。不过，这里要注意的是，不要给坦克车撞倒了。随着一声巨大的轰鸣声响起，Gunner驾驶的坦克终于



被击毁了。在他身上找到了Lv.3的通行卡，收拾战场，将雪地中的武器弹药捡拾干净后，进入“核保存栋一层”。

Snake爬行进入大门。在这里面所有的攻击性武器皆不能使用，只能赤手空拳地和敌人进行近身搏击。躲开巡逻的敌人，来到二楼，搭乘电梯进入“核保存栋B1”。在下方的房间中找到一把无线遥控火箭筒(NAKITA)后，由电梯下到“核保存栋B2”。在这里，Snake看到地面上通有高压电流，而且里面的毒气让Snake的体力慢慢在下降。这时，告诉Snake听完Campbell的指示后，用无线遥控火箭筒将配电箱炸毁（向左，向上，再向右），地上的高压电流消失了（注意自己的体力线，如果下降，就立刻出门，等体力恢复后，再进入发射火箭弹）。炸掉配电箱后，在最下面的房间内可拿到防毒面罩（GASMASK）并戴上面罩（帮助缓解体力下降）。进入所能进入的全部房间，捡拾里面的武器弹药后，进入右下方。与隐形忍者进行肉搏战，最好在他休息时攻击他，忍者无血后要装备上武器，在远处将他击毙，这样等级上升到LV.4。

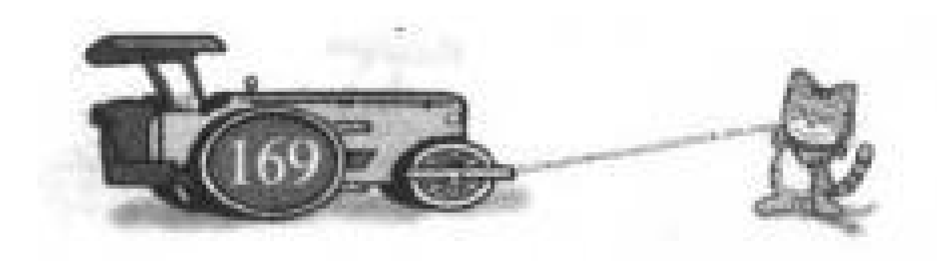
原路返回到“B2”层的电梯口，回到B1层。在地图上可以发现有两个警卫，其中一个是女主角Meryl。跟踪Meryl一直来到5号门所长办公室，屋



内没有任何一个人，Meryl慢慢拔出了腰间的手枪对准了Snake，这时，无线接收器响起。Campbell告诉Snake，Meryl已经被所长控制，现在的她已不能控制自己的思维了，但是不能对她攻击，Snake迅速向她投掷了一颗昏迷弹(STUN.G)，Meryl倒下了。所长利用意念随意地控制着室内的物体，让它们发起攻击。小心躲避那些东西，看准时机对所长扫射。激战了一会儿，昏迷的Meryl醒了过来，可是这次，她的枪却对准了自己的脑袋。再次投掷昏迷弹将她击昏后，Snake和处长展开最后的搏斗，终于击毙了他。这时，KEYCARD也升级为LV.5。

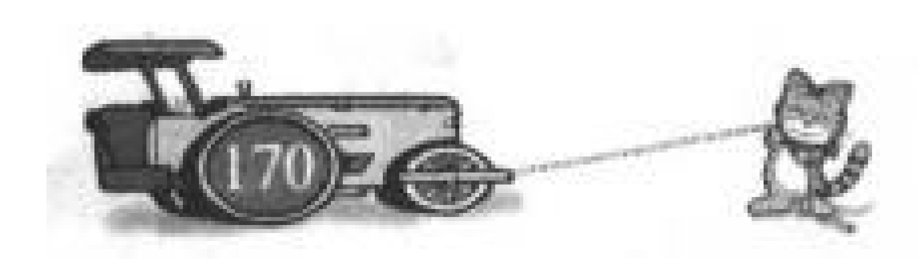
从所长室右上方门出去，捡拾起楼梯边的一些武器子弹后，进入一个伸手不见五指的黑暗洞窟。顺着石道前进，在那里,Snake通过一个大窟窿看见了在外面等候的Meryl，捡拾起道具(Ration)和子弹，返回石道，来到岔路口的白雪地，爬进小洞。Snake佩带上了夜视镜，将来犯的恶狼干掉后，一直向右下方爬出山洞，Meryl在此等候多时了。

Meryl带着Snake进入地下通路，突然，Meryl被前方的敌人击倒在地，这时，无线接收器响起，Campbell告诉Snake，要对付这个狙击手，必须拿到坦克格纳库地下“B2武器库”层中狙击枪



(PSG1)。立刻后退，穿过山洞，来到所长室，出门乘电梯来到1F后出大门，来到雪地。这时，外面的雪地中有了监视器，小心绕过它们，注意雪地中埋着的地雷。经过一段周折，终于返回到了坦克格纳库的地下“B2武器库”层。装备上LV.5通行卡后，进入最左上方的门内。不过，安放狙击枪(PSG1)和少数弹药的地方外有红外线侦测，戴上红外线夜视镜后，小心匍匐绕过那些立体交叉的红外线，取到狙击枪，火速返回“地下通路”，来和狙击手对决。先服用一粒精神安定剂(Diazepam)，这样瞄准时才不至于手发抖。躲在角落，Snake通过不断移动及瞄准，射杀了狙击手(若找不到敌人，狙击枪可搭配红外线夜视镜使用)。

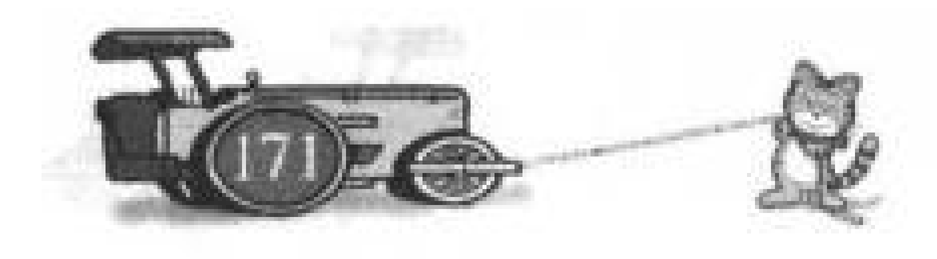
Snake来到了右上方的电梯口，这时警报响起。两个敌人和先前那个狙击手举枪对准了Snake，Snake被敌人抓住了…… 在医疗室里，Snake被绑在了电击平台上。同时这里也开始了剧情的分歧，若选择恢复体力，最终将和Meryl一起离开基地；若选择放弃，则和科学家一起离开，Meryl死亡。在经历了两次电击后，Snake被关押到了一个牢房中，这时，他看见了在墙角处DARPA局长的尸体，看来已经死亡了好几天了，那么，原先心脏病身亡的又是谁呢？之后，趁士兵



离开之际，科学家亨瑞(Hal)跑过来，给了Snake一件东西后，就迅速离开了。此时，KEYCARD升级为LV.6。在士兵未回来前，Snake先行躲到了床底下，士兵回来后迅速上前，将他解决掉（若一直躲在床下的话，则会被士兵发现；如果Snake一直不逃的话，历经几次严刑拷打后，忍者会来相救）。

逃出后，回到电击平台处，捡回电椅旁边的红色装备盒，赶紧前往地下通路。沿途扔掉包裹中的倒计时定时炸弹(TIME.B)，选中定时炸弹(手一直按住道具切换键，选中道具背景色成蓝色，然后再按动作键)。上电梯，出战车格纳库，小心绕过门外雪地的地雷及那里的监视器，来到核保存栋B1层，穿过所长室，进入山洞。这时，可以装备上亨瑞送来的SCARF手帕，这样，恶狼就会友好起来。由原先被捕的门进入"通信A栋"。绕过两道门后，警铃突然响起，不要慌张，捡拾起地上的绳子(Rope)后，迅速向"通信A栋"的最高层跑去。一路上边跑边扔昏迷弹(STUN.G)，这样，不但节省弹药，也十分有效。

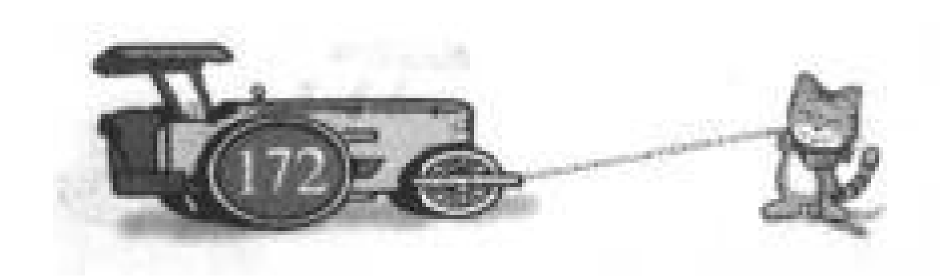
来到顶层后出门，铁梯被直升机炸毁了，通过身上的绳索爬下去。装备上绳子，来到右上方的铁栏杆处往下跳（Shift键控制弹跳、方向键下控制向下)，注意扫射过来的子弹以及大楼上喷出的白



色蒸汽。安全来到低端的走道上，又解决掉几个敌人后，用C4炸药将被冰冻住的大门炸开，进入大门。向左上方行走，进入小室拿到地对空导弹(SINGER)。

进入“通信B栋”后，Snake发现楼梯和电梯都已坏了，只能继续步行来到顶楼(小心拐角处有一些监视器)。出现在眼前的就是刚才那架雌鹿式武装直升机，它向Snake发起了疯狂的攻击。利用顶楼上的障碍物躲避直升机的子弹，装备地对空导弹后，在左、右、上三个方向攻击敌机，当准星锁定住敌机后立即发射，一次攻击完毕马上切换成空档格，躲避直升飞机扫射来的子弹。如此连续攻击后，直升机终于爆炸了。这时，亨瑞来电，告诉Snake电梯已经修复，立刻向大楼电梯出发。

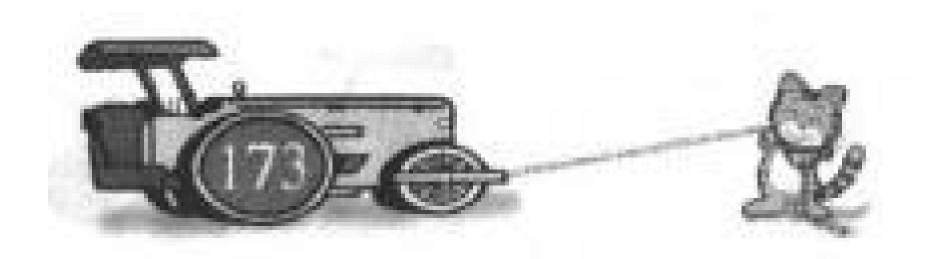
进入电梯以后按1F，干掉四个装备了光学迷彩的士兵后，来到了地层。由损坏的楼梯边的大门出“通信B栋”来到大雪地，这时，Snake忽然被狙击手猎狼(Sniper Wolf)打了一枪。如果此时补血剂(Ration)和子弹不多的话，可以先去雪地的右边那里补充一下。之后向前方小心移动，狙击手就躲在地图前方的树林后。和先前的战法一样，用狙击步枪(PSG1)将其击倒，然后将雪地周围房间内的子弹和补血剂捡拾干净。Snake走入了左上方的



"熔铁炉"房。想下到一楼只能从左方狭窄的吊车轨道，紧贴墙壁通过（时刻注意移动中的吊车，不然，会被它挤到熔炉内）。当吊车接近时要蹲下来躲闪开。

下楼后，由旁边的北门进入了货降机房，按动右边绿色控制台后，升降机便缓缓向下开动了。这时，在升降机内出现了三个持枪的不速之客，干掉他们，等升降机停止下降后，换乘右边的升降机。首先，小心在那里的地雷。同样按动右边绿色控制台，升降机再次开启。忽然，有一些乌鸦向Snake飞来。升降机停止了下降，Snake捡拾完北门左右两边的C4弹药和一些道具后，进入了地下仓库。对付黑乌鸦(Vulcan Raven)的难度较大，有效方法是装备上无线遥控火箭筒从他背后发射导弹，当黑乌鸦的血被攻击得差不多的时候，Snake在黑乌鸦的必经之路上安置了C4炸弹，结束了他的生命，临死前他喘息地告诉了Snake一些真相：在先前的牢房中，Snake看见因心脏病身亡的DRAPA局长是章鱼(Decoy Octopus)假扮的。Snake的KEYCARD等级上升到LV.7。

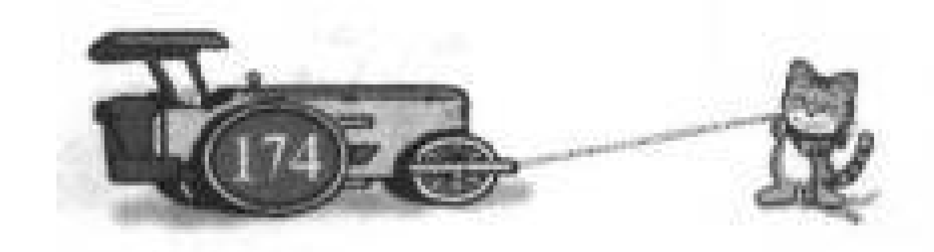
捡拾干净地下仓库的子弹和道具后，Snake走入了仓库正上方的7号大门。避过地板上的两个玄机，快速来到楼梯口，这里有为数不少的自动机



枪，扔上一颗电子干扰手榴弹(Chaff.G)后，由通道正北门进入“地下基地一层”。眼前出现了敌方的燃烧战车。由右边的铁梯登上战车的二层，接着再由北方的铁梯登上战车的第三层，爬上战车的背部后，通过另一侧的铁梯，来到地图最右下角的控制室门外。

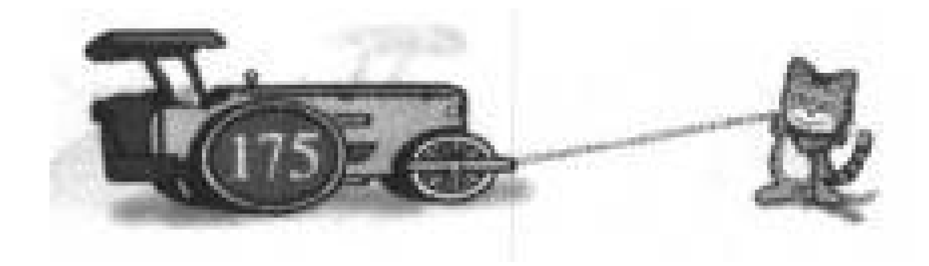
当躲在门外窃听的 Snake被发现后，身上解除核弹磁片也被击落了。这时，无线接收器响起，Snake 知道了要解除这个程序，必须要将分别代表黄、红、蓝三种颜色的电脑磁盘插入控制台上的电脑中。为此，Snake来到了地下基地一层，Pal磁盘就在水沟的左上方，捡拾到后登上战车三层的控制室内，将其插入第一个显示黄色信息的电脑中(在水沟中不要耽搁时间，否则会减少体力，也不要乱捡东西。戴上红外线夜视镜可将水里的东西看得一清二楚)。

当第一个电脑的程序被解除后，带着那张黄色的磁盘，来到“地下仓库”也就是刚才打黑乌鸦的地方，不一会儿原先那张黄色的磁盘变成了蓝色。返回到控制室去解除第二个电脑的程序。再带着蓝色磁盘穿过地下仓库，来回坐完升降机后，来到了“熔铁炉”的地方，捡拾完那里的弹药和道具后，装备包中的蓝色磁盘也变成了红色。迅速按原路



返回到控制室，当三个电脑的程序全部被解除后，Snake忽然发现其实这并不是解除程序，而是一个启动程序。这时，控制室的大门被关闭了，里面充满了毒气。立刻戴上防毒面罩，拨通亨瑞(Hal)的频率向他求救，连续多次催促他后，大门打开了。出门后走向右方的战车驾驶座。

终于要和最后的王者——液体蛇 (Liquid Snake)决战了。液体蛇驾驶着燃烧战车发起了攻击，Snake 用电子干扰手榴弹 (Chaff.G) 干扰他后，迅速装备上地对空导弹，攻击战车右侧上的圆形雷达，多次攻击后，战车停止了它的攻击。忽然，战车向 Snake 猛扑过来进行反击，多亏隐形忍者助阵，Snake 躲过一劫，但忍者不幸遇难。最后，要用地对空导弹来应战，对准战车的头部座舱发射完毕后，立即收起武器，来躲避战车所发射来的子弹和激光导弹。热气浪将Snake冲昏，醒来的Snake被液体蛇抓获了。这时，接收器响起，Snake得知，国防部部长吉姆 · 浩斯门（Jim Houseman ）已将坎贝儿解职，并派出了B6轰炸机向基地飞来，实施核打击。为了和 Snake 公平较量，液体蛇将Snake被绑的绳子解开了，两个人展开了最终的肉搏战。用拳头和脚对液体蛇展开组合拳的攻击，最终，Snake 取得了胜利。



离核打击的时间越来越近，Snake 和 Meryl 开始了撤离，转身先进入右边的门，得到补血剂（Ration）后，跟着 Meryl 出门来到停车场。Snake 抵挡住士兵的攻击，等Meryl 上了吉普车后，迅速跟随着一起上去。这时，用车上的机枪将门口的油桶击爆，Meryl踩足油门冲出了敌人的包围。在敌人的检查哨，将左右两个油桶击爆后，Meryl 驾车再次冲了过去。之后，又冲过一个检查哨。这时，死里逃生的液体蛇驾车追赶了上来，用机枪对准液体蛇扫射，尽量控制他，不让他有机会开枪，在出隧道的那一刹那，液体蛇驾驶的吉普车爆炸了，这个家伙最终得到了应有的惩罚!

此时，总部来电：国防部部长吉姆·浩斯门已因涉嫌“METAL GEAR”计划而被逮捕了。Snake 开始了他的人生新目标……

